
TILT
MICRO/JEUX/VIDEO
DÉCHENILLANT!
UNE SUPER GUERRE INFORMATIQUE
TERRIFIANT!!
DANS LE CERVEAU D'UN JOUEUR
HALLUCINANT!!!
LES SECRETS DE LAS VEGAS
M 3085-10-16,50 F
N° 10 MENSUEL MARS 1984 - 16,50 F - BELGIQUE : 120 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3 $ CANADIENS.

TILT Journal

Shopping

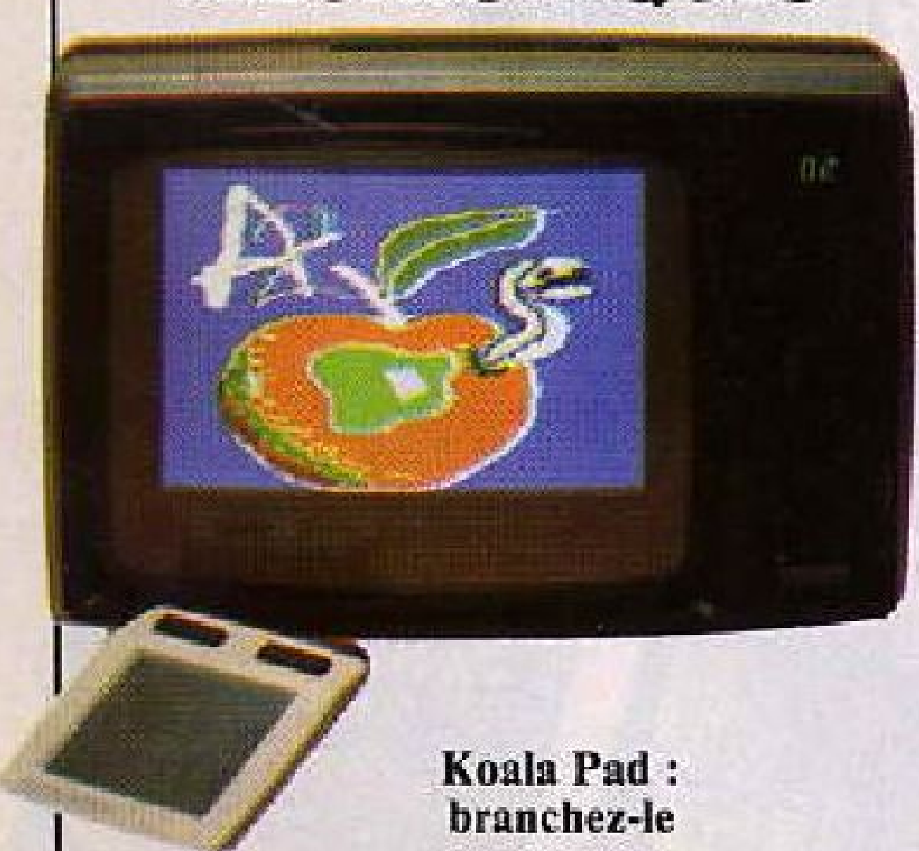
YENO-SEGA MEME COMBAT

Le *Sega SC 3000* change de nom ! Ce micro-ordinateur séduisant s'appelle désormais le *Yeno SC 3000* du nom de la société qui l'importe. 15 programmes de jeux devraient être rapidement disponibles, parmi lesquels *Congo Bongo, N. Sub, Star jacker, Sindbad mystery, Video flipper, Pacar* et *Borderline*...

BONNE ADRESSE

Spécialiste des jeux sur *Commodore Vic 20* et *Commodore 64*, il est maintenant possible de trouver chez Run Informatique toutes sortes de logiciels ludiques. De quoi satisfaire les « ludophiles », les plus exigeants. Mais cette dynamique et accueillante équipe vous propose aussi de nombreux accessoires, livres et revues anglaises. Run Informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris. (tél. : 581.51.05).

KOALAS ELECTRONIQUES

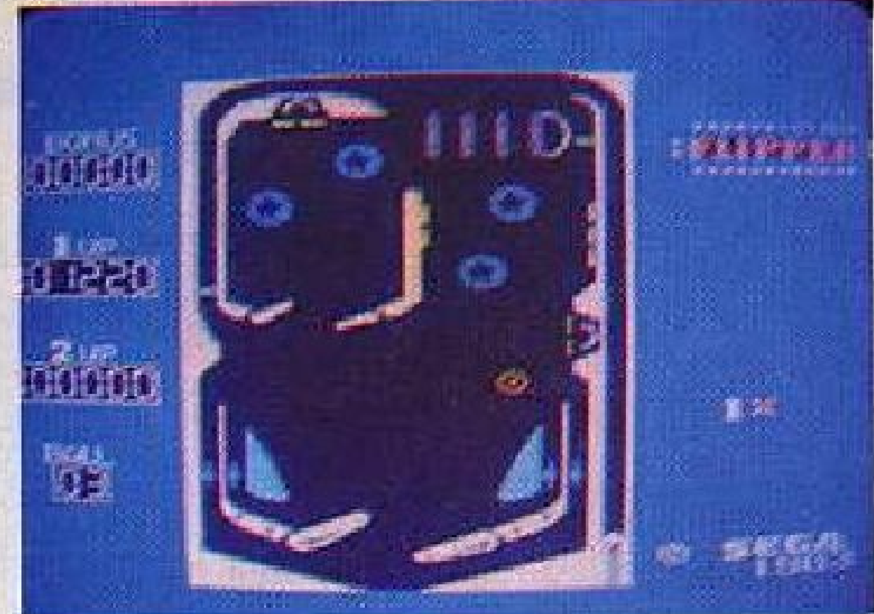


Koala Pad : branchez-le

Le Koala Pad, tablette graphique de petite taille qui se branche sur la prise joystick de votre ordinateur *Apple II, CBM 64* ou *IBM PC*, est désormais disponible chez Spid. Son prix : à partir de 1 300 francs. Spid, 39 rue Victor Massé, 75009 Paris (tél. : 281.20.02).

TOUS AZIMUTS

Première société de softs conçus et réalisés en France, Loriciels ne proposait des cassettes de jeux et des logiciels utilitaires que pour le micro-ordinateur *Oric 1*. Or, depuis le mois de janvier Loriciels propose le même type de programmes pour *Commodore 64* et *Vic 20, Sinclair ZX 81, Spectrum*, et *Yeno SC 3 000* — Sega SC 3 000 — sans oublier de nombreuses nouveautés sur *Oric 1*. A noter : après *le mystère de Kikekankoi*, déjà remarquable, l'*Aigle d'or* va sans aucun doute s'imposer comme l'un des meilleurs jeux d'aventure en français. Loriciels, 17, rue Lamandé, 75017 Paris.



Vidéo Flipper



Congo Bongo



Sindbad Mystery



Star Jacker

HAUTE RESOLUTION

Pluto importe désormais un étonnant logiciel pour *ZX 81*. Ce programme permet en effet d'accéder à la haute résolution (192 x 256) et cela sans aucune adjonction de hard, ce qui paraissait impossible jusqu'à présent. Huit commandes sont disponibles. Ce logiciel appelé *Haute Résolution* est vendu au prix de 140 F. Pluto, c/o, Macsween, 82230 La Salvetat-Bemontet. (tél. : 63 - 63.48.07). Uniquement par correspondance.



Categoric

Curieux

BASIC PLUS

Encyclopédie Basic Plus

Non, « Basic Plus » n'est pas un nouveau langage, mais le nom de la première encyclopédie d'initiation à l'informatique et aux ordinateurs. Agrémentée de nombreux schémas et illustrations couleur, cette encyclopédie guide le lecteur pas à pas, dans sa découverte des structures et du fonctionnement d'un ordinateur, des services qu'il peut en attendre, jusqu'à la façon de concevoir et d'écrire un programme. Son ambition : permettre au lecteur, dès aujourd'hui, de comprendre et parler le langage de demain. « Basic Plus », en vente tous les mercredi chez les marchands de journaux.



L'Aigle d'or

Nouveau !

ELECTRON ACORN

Le *BBC* modèle B a maintenant un petit frère, l'*Electron Acorn*. Leurs capacités sont similaires bien que l' *Electron*, ne possède pas toutes les cartes d'interfaces intégrées. Sa mémoire vive de 32 Ko Ram est gérée par le processeur 6502 ; jusqu'ici aucune modification. En revanche, le Basic très complet, présente quelques particularités d'utilisation. L'*Electron* possède d'excellentes possibilités graphiques avec une haute résolution de 640 x 256 pixels et huit couleurs, ce qui le place dans les tous premiers. Un synthétiseur de son incorporé à deux voies et cinq octaves facilite les créations musicales. Nous reviendrons plus en détail sur ce nouvel appareil dans notre prochain numéro.

LE PLUS BEAU...

***Time Pilot, Mr Do, Subroc, Omega Race, Rocky, Victory, Slither*, sept nouveaux pro**grammes CBS Electronics sont maintenant disponibles pour les possesseurs de *CBS Colecovision*. Le plus beau de tous : *Rocky*, qui nécessite cependant l'emploi des « super controllers ». Ces poignées géantes et très maniables — elles comportent la gâchette d'actions, un levier directionnel, un tableau digital et un accélérateur — sont extrêmement agréables à manipuler, mais risquent de grever singulièrement le budget des joueurs. Le prix de l'ensemble cartouches + poignées : environ 820 francs !
Autre innovation 84, le Super Roller est un track ball sembla-

ble à ceux des jeux d'arcades : sa boule multidirectionnelle que le joueur roule sous sa paume permet d'accomplir des virages à 360° en un clin d'œil, bien utiles dans les jeux de défense, comme *Slither, Omega Race* et *Victory*. Mais là encore, son prix, 820 francs, risque d'en arrêter plus d'un. Enfin, CBS Electronics distribuera en France les jeux Epyx, au graphisme parfois étonnant.

VASES COMMUNIQUANTS

Direco International distribue maintenant un logiciel pour *Spectrum* tout à fait particulier : le *ZX Trans.* Ce logiciel permet le chargement sur un *Spectrum* de programmes enregistrés pour un *ZX 81*, à condition toutefois qu'ils n'utilisent pas les routines spécifiques au *ZX 81*.

RENAISSANCE

Le micro-ordinateur familial *Oric 1* a connu un vif succès en France malgré un taux de pannes important. Mais depuis le début de l'année 1984, la fabrication de l' *Oric 1* a été stoppée. Après quelques mois d'incertitude Oric France annonce l' *Oric Atmos*. Il est équipé d'un nouveau clavier à touches mécaniques et d'une nouvelle Rom. C'est pourquoi les logiciels écrits en langage Machine ne sont pas compatibles entre l' *Oric 1* et l' *Atmos*. Ceux écrits en Basic devraient fonctionner sur les deux micro-ordinateurs Oric.
Dans leurs grandes majorités les caractéristiques de l' *Oric 1* et de l' *Atmos* sont identiques. La plus grande transformation entre ces deux modèles est esthétique. En fait, ASN Diffusion propose de modifier votre ancien *Oric 1* en un flambant neuf *Atmos*, moyennant 600 F environ. Une proposition bien séduisante, qui risque malheureusement de rester à l'état de projet. Un dernier petit détail l' *Oric Atmos* est commercialisé par ASN Diffusion pour 2 480 F environ. ASN Diffusion, Z.I. La Haie Griselle, BP 45, 94470 Boissy-Saint-Léger.

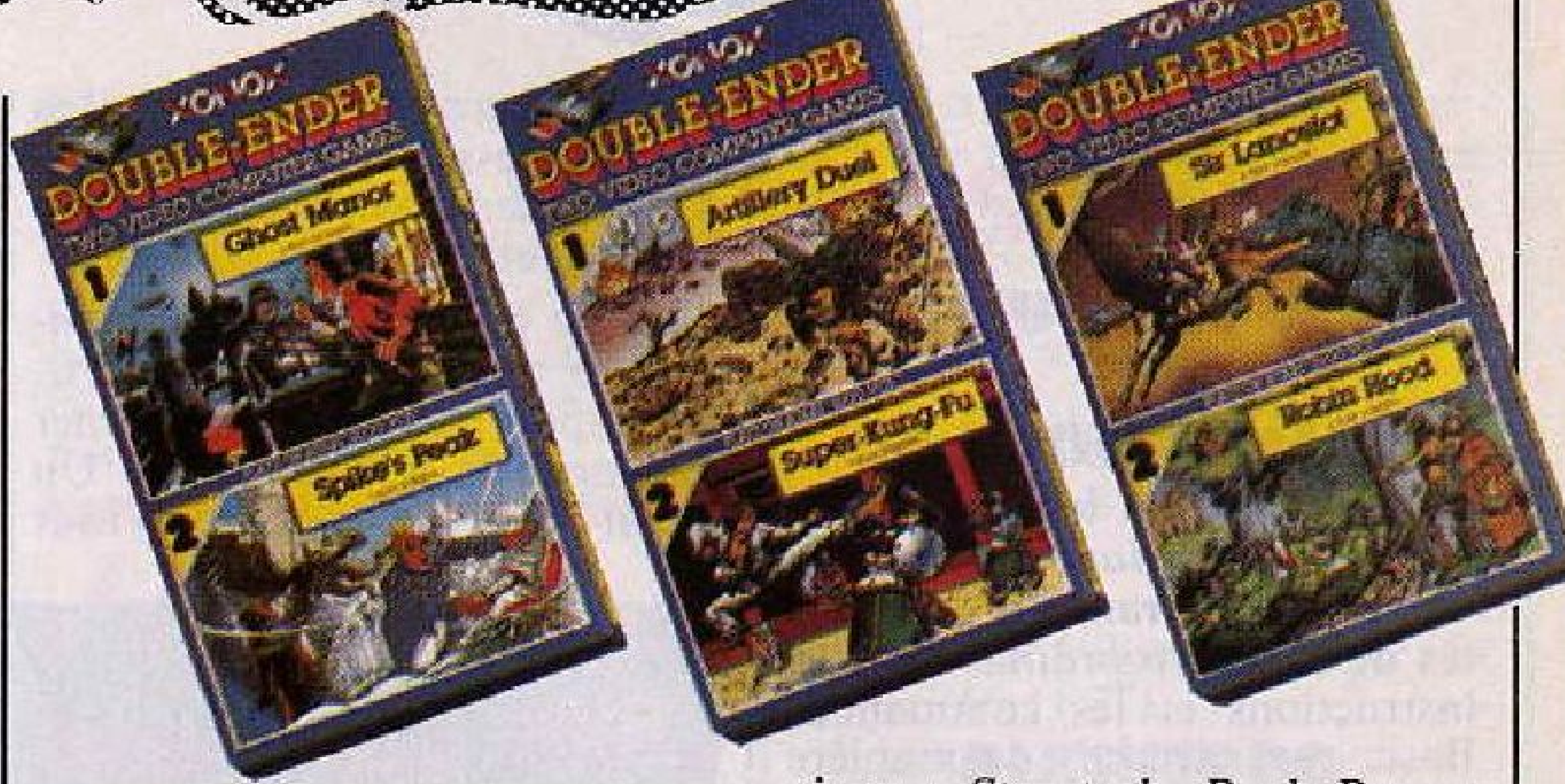


Oric : nouveau look


Adieu Oric 1

JOUONS FRANÇAIS

Après s'être placé comme l'un des leaders dans l'importation de logiciels ludiques, No Man's land étend ses activités, et se lance maintenant dans la création de logiciels de jeux pour micro-ordinateurs. Nous avons testé *Categoric*, le premier d'une longue série, dans notre rubrique « Tubes ». Cette initiative encore peu courante, se développe peu à peu. Les créateurs de logiciels Français vont bientôt pouvoir faire face à la concurrence étrangère. No Man's Land-Innelec, 110 bis, avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin. (tél. : 843.61.11).



Exclusif

LEADER

R.C.V. (Régie Cassette Vidéo), leader français de l'édition et de la distribution de vidéocassettes enregistrées, se lance à fond dans le jeu-vidéo. Après les fameuses cartouches Double Ender Xonox — *Robin Hood - Sir Lancelot, Ghost Manor - Spike's Peak, Artillery Duel - Super Kung-Fu* —, voici les jeux Séga, aux titres prestigieux : *Star trek, Buck Rogers* et *Congo Bongo*. Pour l'instant compatibles avec *l'Atari 2600*, ils ne tarderont pas à être disponibles pour la plupart des standards. Nous vous en reparlerons...

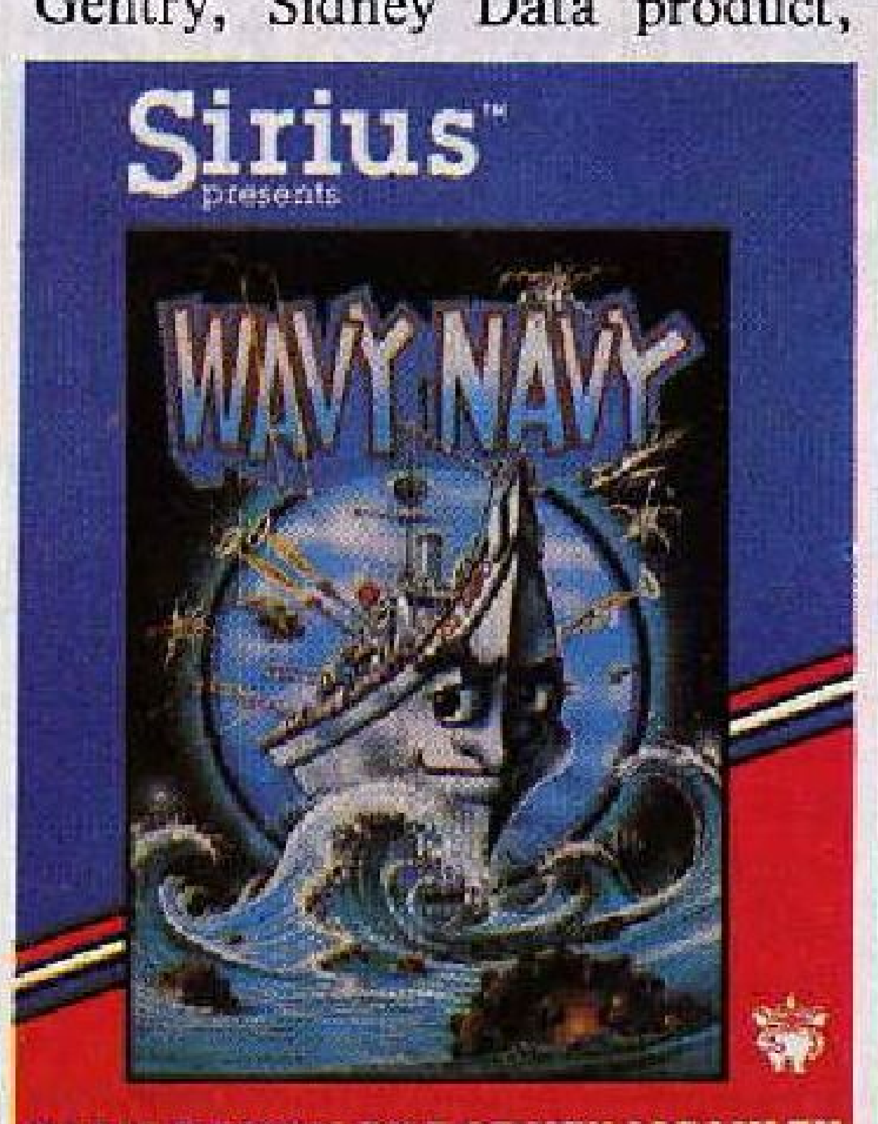
CHEVAUX DE BATAILLE

L'arrivée aux USA des nouveaux ordinateurs *Commodore* — le 264 et le 364 — va-t-elle entraîner en France l'arrêt des *Commodore Vic 20* et *64* ? Non ! affirme Procep : « *Vic 20* et *CBM 64* resteront nos chevaux de bataille jusqu'en 85, au moins... »

Ludothèque

AMBITIEUX

M.C.C. (Monaco Computing Corporation), spécialiste de l'importation et de la distribution de jeux-vidéo et de logiciels pour micro-ordinateurs, a concrétisé ses ambitions lors du dernier Consumer Electronic Show de Las Vegas : Datasoft, Gentry, Sidney Data product, First Star, Sublogic, Micro Prose et Sirius, sept marques éditrices de soft seront distribuées en exclusivité par M.C.C. A noter : les notices et les logiciels éducatifs seront « francisés » avant d'être mis en vente... M.C.C. Distribution, 2 bd Rainier III, 98000 Monaco (tél. : (93) 50.60.98).



VIERGE...

JI 21, jusqu'alors spécialisé dans les jeux à cristaux liquides, distribue à présent les jeux « Home vision ». Quinze cartouches compatibles avec la console *Atari 2600* sont actuellement disponibles et vingt-cinq titres sont prévus au cours de l'année 84. Particularité intéressante : grâce à un « reprogame », boîtier de duplication et d'enregistrement, il sera possible d'« enregistrer » sur une cartouche vierge — la « Cart » — un des programmes Home vision. Prêter un jeu sans s'en séparer est désormais possible...





Lire

LA CONDUITE DU COMMODORE 64

Apprenez toutes les finesses de votre *Commodore 64* au plus vite en découvrant les possibilités de ce micro-ordinateur. Les instructions et les commandes Basic sont décrites de manière progressive. Plusieurs chapitres concernent la gestion des graphismes en haute résolution, ainsi que l'utilisation des sprites. Vous apprendrez ainsi à créer vos propres jeux d'arcades tel que *Pac-man*. Autres atouts du *Commodore 64*, les possibilités musicales qui sont décrites avec précision. Vous pourrez ainsi réaliser de véritables partitions, ou des bruitages pour vos logiciels ludiques. Un exemple accompagne chaque nouvelle instruction. Un ouvrage clair qui vous permettra de programmer le *Commodore 64* sans peine. *la conduite du Commodore 64*, François Monteil. Editions Eyrolles.

PROGRAMMEUR SUR ZX SPECTRUM

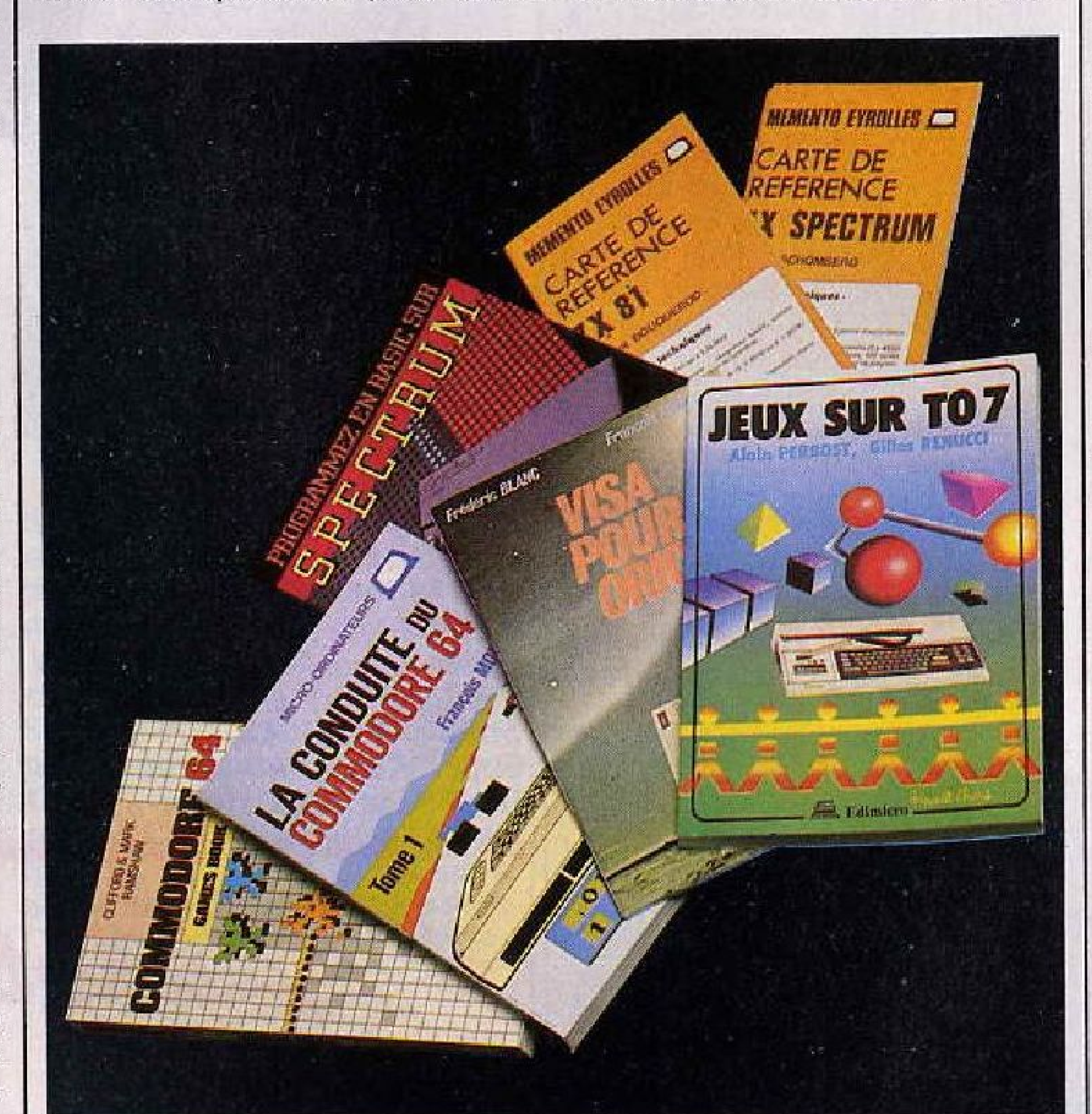
Cet ouvrage est un complément du manuel du *ZX Spectrum* de Sinclair. il s'adresse aux utilisateurs débutants désireux d'apprendre à écrire leurs propres programmes. Au fil des pages, vous découvrirez peu à peu le Basic du *ZX Spectrum*. Vous pourrez ainsi tirer meilleur parti de votre micro-ordinateur.

Chaque nouvelle instruction est accompagnée d'un petit programme d'exemple. Il vous permettra d'assimiler rapidement le langage Basic utilisé par le *ZX Spectrum*. Un ouvrage mené de mains de maître. *Programmer en Basic sur ZX Spectrum*, S.M Gee, Edition Sybex.

COMMODORE 64 GAMES BOOK

***Commodore 64 games book* est un ouvrage anglo-saxon importé par Run informatique. Il** s'agit d'un recueil de logiciels ludiques pour *Commodore 64*. Les programmes sont très bien expliqués et peuvent sans trop de problème être adaptés pour fonctionner sur un autre micro-ordinateur, à condition qu'il possède la fonction **Sprite**. Vous retrouverez tous les thèmes classiques des jeux d'actions, guerre spatiale, labyrinthe fou, etc.

Chaque programme est accompagné d'une photo du jeu. Vous pourrez ainsi sélectionner les logiciels à votre goût. Un achat indispensable pour tout possesseur d'un Commodore 64 passionné de jeu. *Commodore 64 games book*, Clifford and Mark Ramshow, Editions Melbourne House.



VISA POUR ORIC

ASN Diffusion propose un petit fascilule d'aide à la programmation pour le micro-ordinateur *Oric 1*. Un ensemble d'astuces qui permettent à l'utilisateur averti de programmer en un minimum d'instructions. Il ne s'agit pas d'un livre, mais d'un livret comportant une foule de petits renseignements pour vous familiariser avec *l'Oric 1* et approfondir vos connaissances du langage Machine. Un ouvrage qui s'adresse aux initiés possèdant de bonnes connaissances du Basic Microsoft, à ne jamais quitter des yeux en programmant. *Visa pour Oric*, Frédéric Blanc et François Normant. Editions Soracom.

JEUX SUR TO 7

Il existe encore peu d'ouvrages sur le *TO 7*. Celui-ci nous propose des programmes de jeux pour ce micro-ordinateur. Un premier chapitre de techniques de programmations nous enseigne la protection des logiciels, le déplacement d'un mobile ou l'utilisation d'un joystick. La seconde partie regroupe vingt et un jeux classé par thèmes : hasard, réflexion, action et des jeux avec commandes à mains. Dans l'ensemble ce sont des classique qui utilisent bien les capacités du *TO 7*. Un ouvrage pleins d'astuces qui aidera l'utilisateur à maîtriser le langage Basic de son *TO 7*. *Jeux sur TO 7*, Alain Perbost et Gilles Renucci. Edition Edimicro.

COMMODORE 64 EXPOSED

***Commodore 64 explosed* venu de Grande-Bretagne est disponible en France chez Run infor**matique. Ce n'est pas à proprement parler un livre de programmes, mais plutôt une initiation au langage utilisé par cet ordinateur. Importé directement d'outre-manche, il n'est pas traduit mais l'anglais qu'il contient est accessible à tous. Au fil des chapitres, l'initiation progresse pour terminer avec le langage Machine. Bien sûr, cette description reste assez sommaire. Vous, apprendrez par exemple à commander un joystick ou à gérer un caractère graphique. *Commodore 64 Exposed*, Bruce Bayley. Editions Melbourne House.

REFERENCES

Les editions Eyrolles ont édité des « cartes de référence ». Elles sont disponibles pour *Sinclair ZX 81* et *Spectrum*. Il s'agit de petits fascicules présentés sous formes de dépliants plastifiés. Vous retrouverez toutes les instructions du langage Basic du micro-ordinateur, accompagnées de brèves explications. Ensuite un tableau présente toutes les variables système correspondant à chaque touches du clavier. *Carte de référence ZX 81*, Clorent Bououquerod et *Carte de référence ZX Spectrum*, Richard Schomberg. Editions Eyrolles.

Curieux

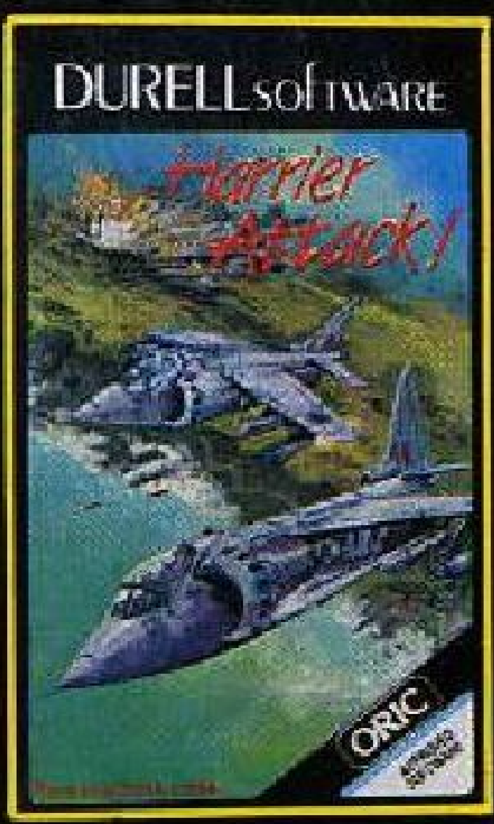
ENCORE PLUS FORT

Louez huit cartouches d'un coup avec le Vidéoplexer de Bambitronic ! Ce boîtier enfichable dans les consoles Atari ou Mattel permet de disposer de huit programmes en permanence. Une fois la console branchée, vous n'avez plus qu'à sélectionner une des huit cartouches préalablement choisies en appuyant sur la touche correspondante et le tour est joué. Destiné avant tout aux clubs de location, ce Vidéoplexer facilite la démonstration des logiciels et, mis en location, offre un attrait multiplié par... huit. Vidéoplexer Bambitronic, 8, rue du Gal. Leclerc, 85300 Challans (tél. : (51) 93.03.93).



No man's land

LOGICIELS POUR ZX 81, SPECTRUM, ORIC, VIC 20, COMMODORE CBM 64, BBC-B...



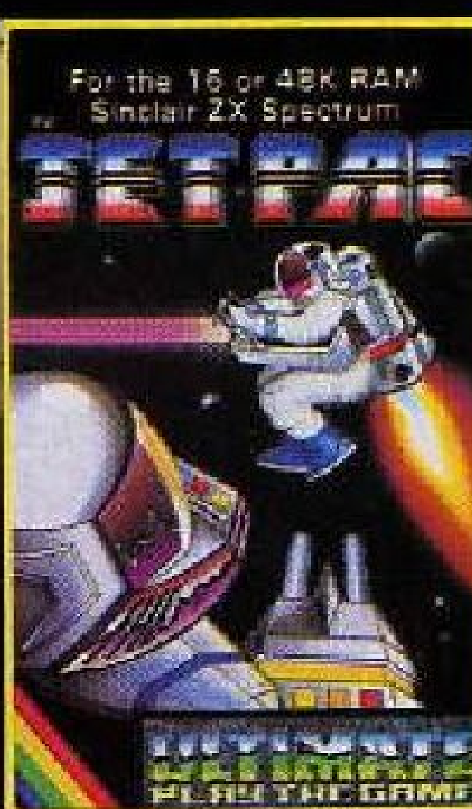
1 HARRIER ATTACK/ORIC 48 K. Faites décoller votre chasseur HARRIER du pont d'envol du croiseur et partez à l'attaque. Une action très rapide inspirée de la guerre des Falklands. Cinq niveaux de difficultés. Indicateurs précis pour les réserves de fuel et de munitions. 90 F TTC.



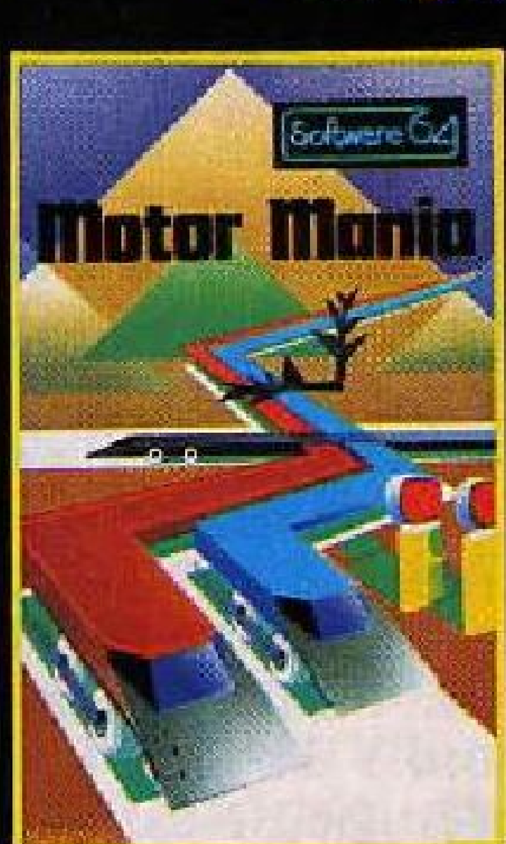
2 ARCADIA / VIC 20 - CBM 64 - SPECTRUM 16 K OU 48K. Vous commandez le navire de combat ARCADIA qui est spécialement équipé de canons à plasma. Votre mission consiste à détruire les vaisseaux ennemis qui vous attaquent de plus en plus vite en flottes suicidaires. Bonne chance... 95 F TTC.



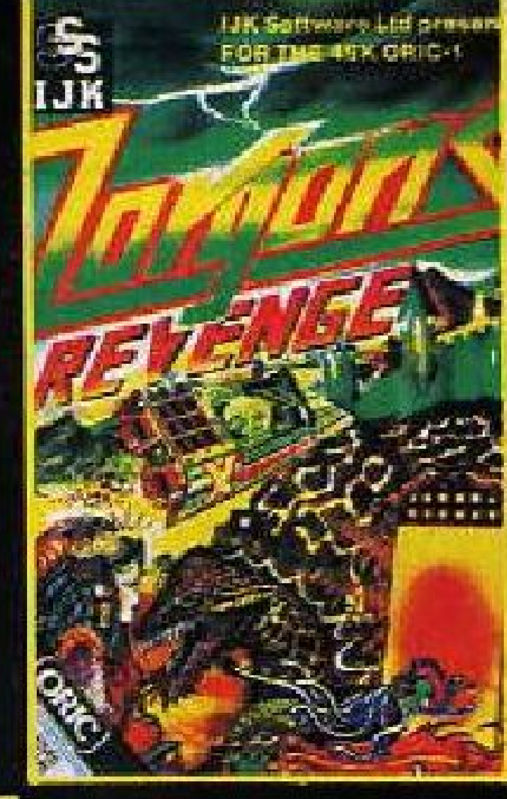
3 CATEGORIC/ORIC 48 K. Simulation du commandement d'un croiseur au cours d'un combat contre des sous-marins et des chasseurs. Cinq tableaux : poste de pilotage, asdic (sonar), radar, tir, situation générale de la bataille. Pour marins d'eau douce comme pour vieux loups de mer... 95 F TTC.



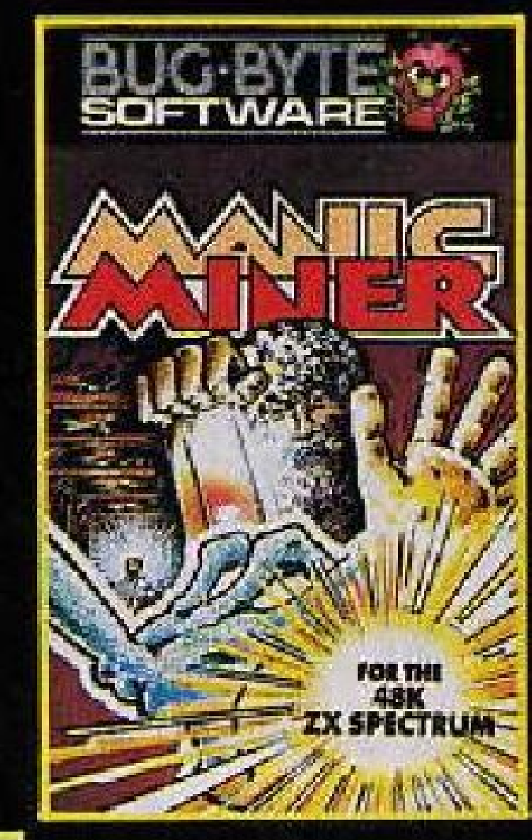
4 JET PAC/SPECTRUM 16 K OU 48 K. Construisez votre vaisseau spatial pour partir chercher fortune de planète en planète. Ce logiciel au graphisme étonnant donnera satisfaction aux amateurs les plus difficiles. Il est classé N° 1 au hit-parade dans de nombreux pays... 98 F TTC.



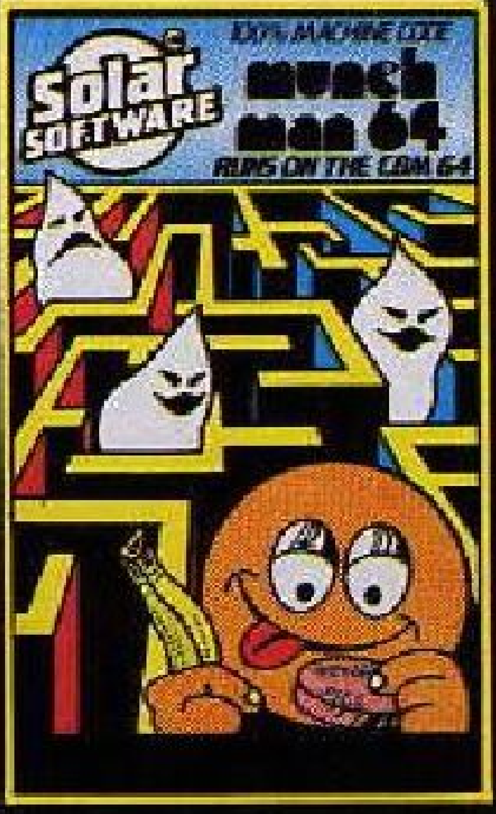
5 MOTOR MANIA/CBM 64. Hallucinant rallye automobile : le terrain est dangereux et les conducteurs des autres voitures sont ivres. De nombreux accidents en prévisions. Fort heureusement, vous avez cinq voitures à votre disposition et, sur votre écran, de nombreux instruments de bord pour vous aider... 165 F TTC.



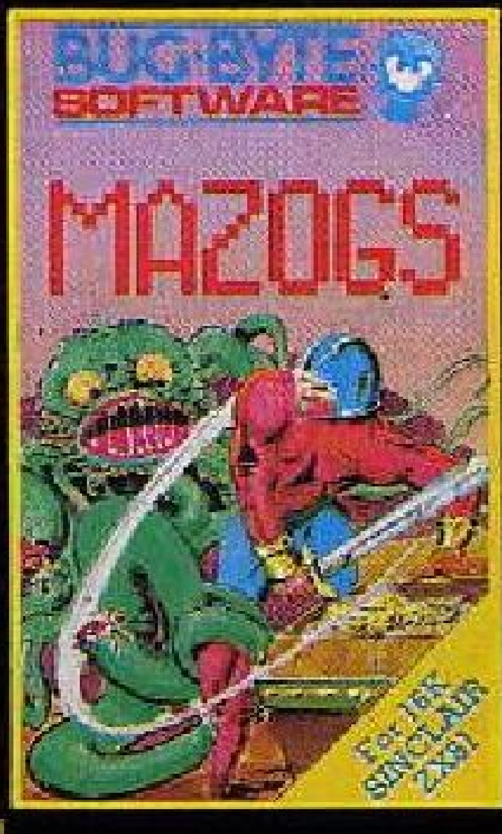
6 ZORGONS REVENGE/ORIC 48 K. Enfin disponible, le logiciel très attendu, écrit par le même auteur que XENON. Un superbe jeu d'arcade écrit entièrement en code machine. Quatre missions difficiles vous attendent pour sauver la princesse Roz, emprisonnée dans le château des ZORGONS... 120 F TTC.



7 MANIC MINER / SPECTRUM 48 K. Enfoncez-vous avec Willy le mineur dans les dédales d'une civilisation disparue. Seuls survivants des robots et une faune étrange qui veulent vous empêcher de vous emparer des métaux précieux. Vingt niveaux et cavernes différents. Difficile et passionnant : un hit. 95 F TTC.



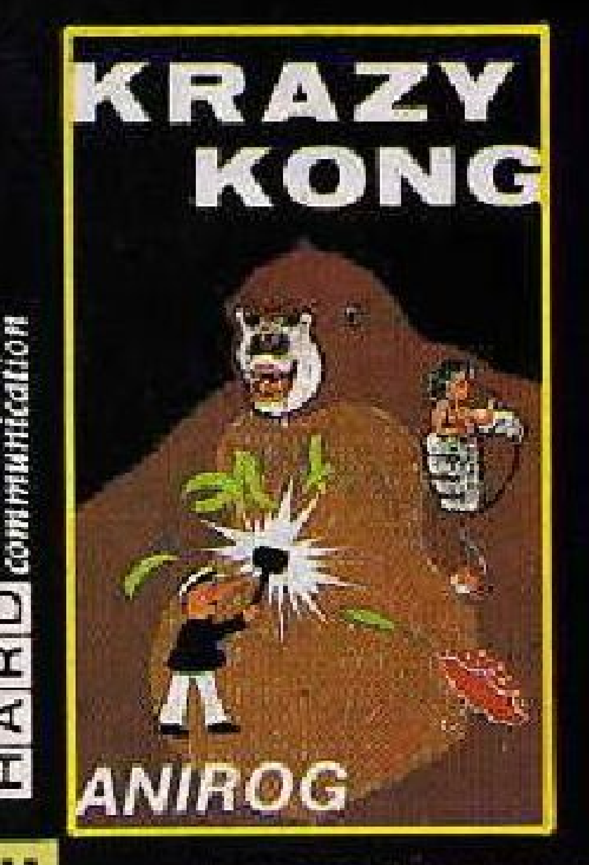
8 MUNCHMAN/CBM 64. Frayez-vous un chemin à travers le labyrinthe en avalant les pastilles d'énergie. Attention aux fantômes affamés. Remake de pac-man. On peut jouer seul ou à deux... 125 F TTC.



9 MAZOGS / ZX81 16 K. Un trésor merveilleux est gardé par les féroces MAZOGS. A l'aide de vos clefs et de la complicité des prisonniers des MAZOGS vous devez vous emparer du trésor et vous échapper à travers d'ultimes embûches. 125 F TTC.



10 XENON 1/ORIC 48 K. Vous êtes le commandant de l'Armada XENON, votre mission aller jusqu'à la planète Radon et protéger le navire sidéral Zorgon. En route de nombreuses difficultés vous attendent. 5 tableaux sucsessifs... Un des meilleurs jeux du genre... 120 F TTC.



HARD communication

11 KRAZY KONG / VIC 20 16 K - CBM 64 - King Kong a enlevé votre fiancée et maintenant il jette des barils dans le chemin qui mène jusqu'à elle. Graphismes et effets sonores rendent ce grand classique attrayant. 125 F TTC.



Vous êtes l'auteur d'un programme de grande qualité (jeux, utilitaires, éducatif, affaires). Ne gaspillez pas votre talent, envoyez-nous deux cassettes avec vos coordonnées. Qui sait, cela peut être le début de votre bonne fortune.

REVENDEURS NOUS CONSULTER

Livraisons sous 48 heures, nombreux supports à la vente, 200 autres titres.

PARTICULIERS GAGNEZ UN LOGICIEL

Vous pouvez gagner un des logiciels ci-dessus (voir ci-contre).



INNELEC 110 BIS, AVENUE DU GENERAL-LECLERC 93500 PANTIN (EXPEDITIONS ET TEL. CITRAIL BERNIS (1) 840.24.31 - TELEX 215 188)

TUBES

CATEGORIC
Touché... coulé !

Après de nombreuses batailles spatiales, vous voici revenu sur terre, et sur mer. Vous êtes devenu commandant d'un croiseur pendant la seconde guerre mondiale, et il vous faut repousser les attaques des sous-marins et chasseurs ennemis. Le but du jeu est, bien sûr, d'en détruire le maximum tout en préservant votre croiseur de leurs attaques. Vous avez le choix entre deux niveaux de difficulté. En cours de partie, il faut répondre à diverses questions qui permettent de faire évoluer votre navire. Si ce dernier est torpillé ou incendié, il coule immédiatement. Il vous faut alors quitter le navire au plus vite ! N'hésitez pas à torpiller les convois marchands.
Ce logiciel de simulation de bataille navale est très proche de la réalité. Il est possible de commander du poste de pilotage, de visualiser la situation générale, d'utiliser le radar ou le sonar et, bien sûr, de tirer. Il faut choisir la bonne vitesse pour le navire et définir les priorités d'interception des ennemis. (No man's land pour *Oric]*).

Type : simulation de bataille navale
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★
Prix : 95 F environ (sur cassette audio).

FROGGER
Elle saute chez Philips !

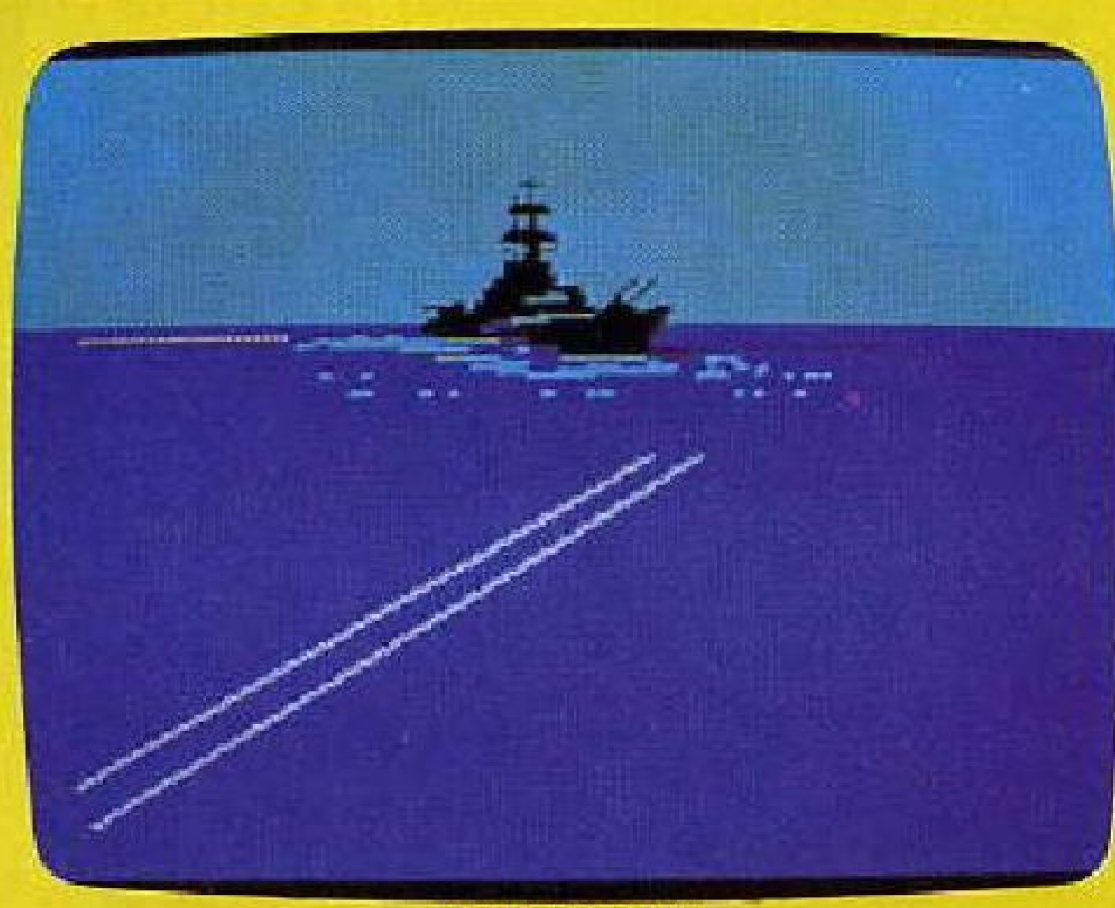
La célèbre petite grenouille séparée de son nid douillet par une autoroute redoutable et par une rivière traitresse est enfin arrivée chez les possesseurs de consoles Philips et Brandt. Cette adaptation, signée Parker est étonnante : ce hit des jeux d'arcades conserve toutes ses qualités, transposées sur des consoles aux possibilités relativement restreintes et passionne tous les joueurs. Le graphisme reste fort correct et deux tableaux différents se succèdent : dans le premier, notre batracien doit éviter des véhicules qui circulent plus ou moins vite ; dans le second, il tente de traverser une rivière en sautant de rondins en dos de tortues, tortues qui, hélas pour elle, plongent au moment ou l'on s'y attend le moins (Parker pour *Vidéopac G7200, G7400* et *JOPAC 7400)*.

Type : habileté
Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★ ★
Prix : 400 F environ.

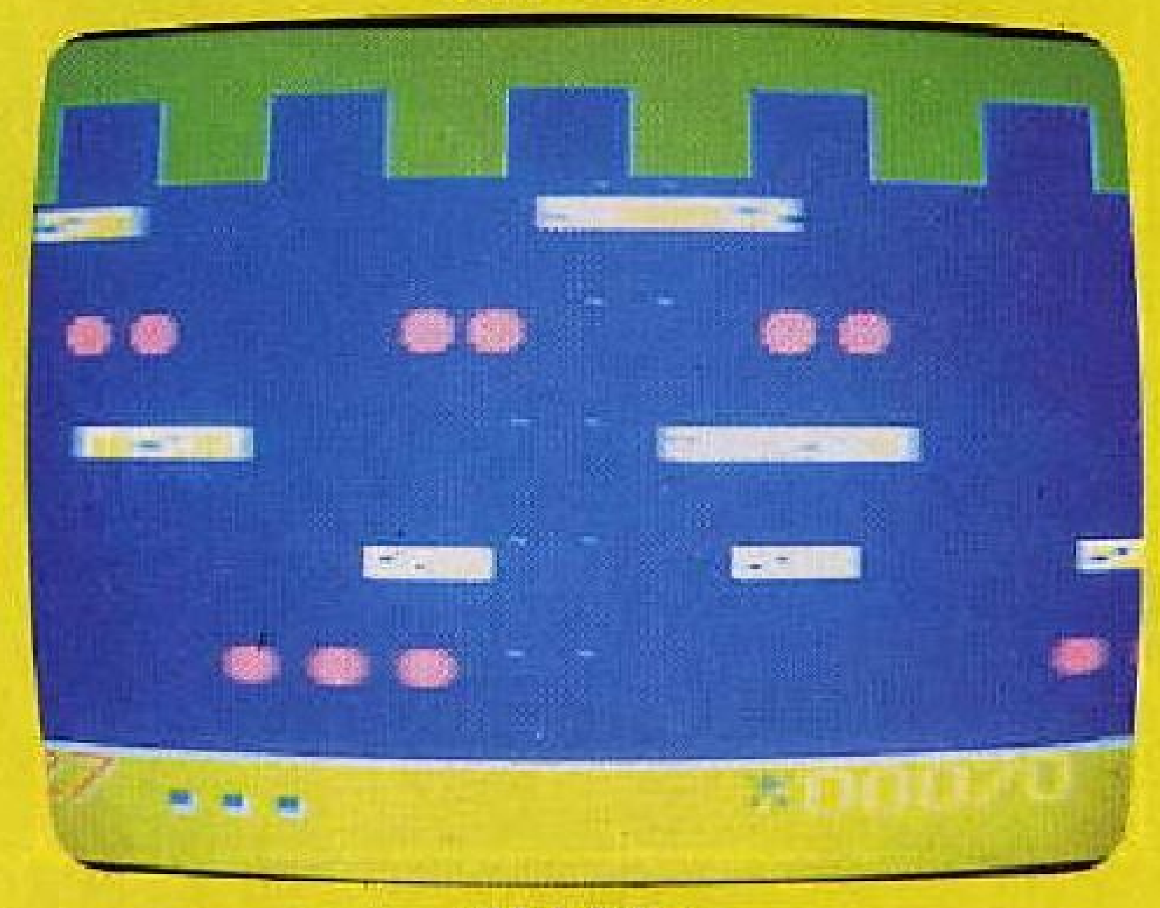
TENNIS
Le respect des règles

Voici l'une des nombreuses versions du jeu de tennis fonctionnant sur micro-ordinateur. Vous pouvez jouer soit contre le *Laser 200-210*, soit contre un camarade. Placez-vous au centre du terrain sur la ligne de fond de court, servez, la partie est commencée. Mais attention, l'ordinateur est un partenaire redoutable et ne vous pardonnera aucune faute. Un petit carré rouge placé en bas ou en haut de votre écran à gauche, indique lequel des deux joueurs doit servir. Sur le côté gauche sont inscrits les scores et les jeux gagnés par chaque participant.
Un jeu d'excellente qualité par rapport aux capacités du *Laser 200-210*. Le graphisme des joueurs, très réaliste, donne beaucoup d'attrait à ce logiciel. L'immense pelouse verte et le terrain s'étendent à perte de vue devant votre raquette.
Toutes les règles classiques du tennis sont respectées, il est ainsi possible de monter au filet. Malheureusement les joysticks ne permettent pas de diriger les petits bonshommes rapidement, et vous risquez de rater certaines balles. Il est également possible d'utiliser le clavier. Ce logiciel est sans aucun doute l'un des meilleurs fonctionnant sur *Laser 200-210*. (Vidéo Tech pour *Laser 200-210)*.

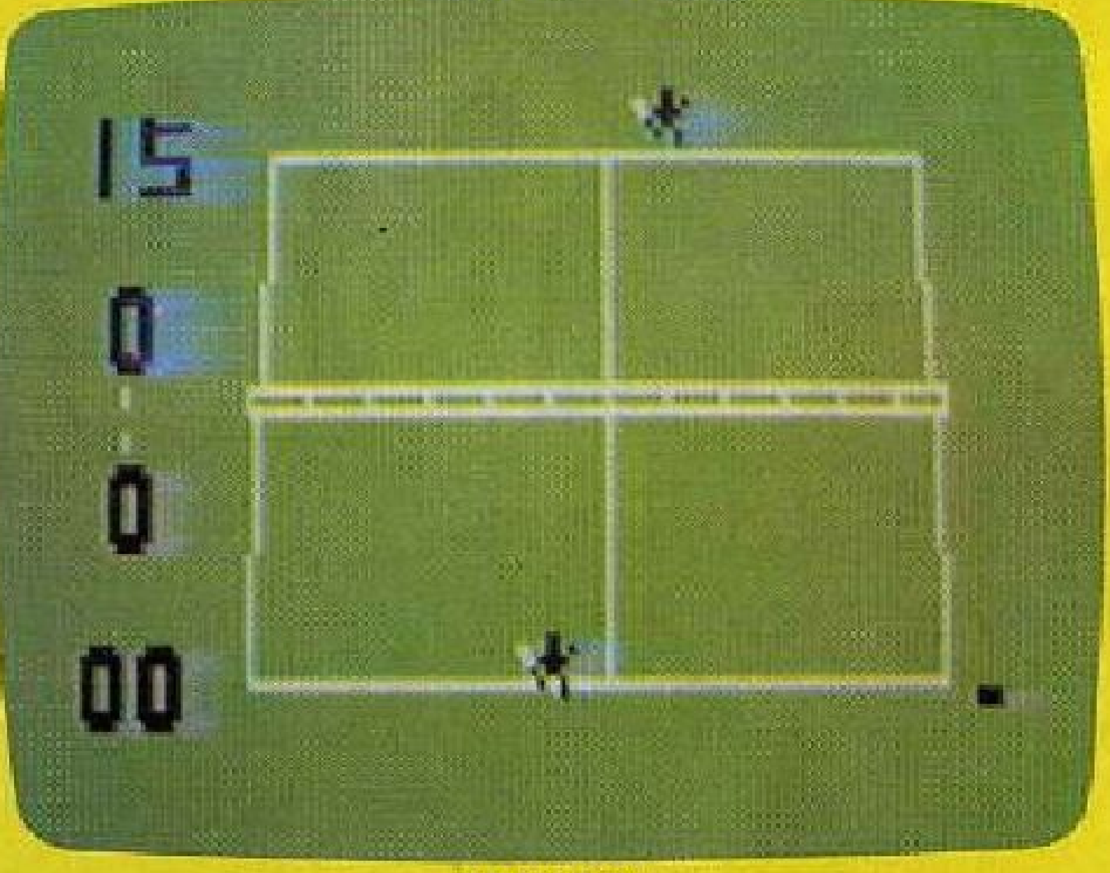
Type : sport
Intérêt : ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★
Prix : 69 F environ (sur cassette vidéo).



CATEGORIC



FROGGER



TENNIS



DICKY'S DIAMOND

DICKY'S DIAMOND
Offrez-vous une toile

Un bol d'air frais vous ferait du bien, et pourquoi pas une promenade en forêt ? La nuit tombe lentement et, assis au pied d'un vieux chêne, vous assistez à une scène unique.
Une araignée tisse sa toile, mais lorsqu'elle a terminé cette minutieuse opération, un oiseau nocturne, sorte de hibou démoniaque, survient et s'acharne à détruire son œuvre. Voilà que vous prenez parti pour le hibou contre cette malheureuse araignée. Vous allez essayer de détruire peu à peu la toile en passant sur celle-ci. Jusque-là, rien de vraiment attrayant, mais lorsque vous saurez que le hibou peut être empoisonné par l'insecte, le jeu devient alors plus divertissant. Stephen l'araignée ne se laisse pas faire. Inlassable, elle retisse le plus rapidement possible la partie détruite de sa toile. Votre hibou marche sur le fil de la toile, puis vole de fil en fil en prenant soin d'éviter Stephen. Mais elle a volé des diamants et le hibou Dicky, que vous incarnez, doit les retrouver, en détruisant la toile jusqu'à ce qu'elle explose pour enfin rattraper les diamants un à un dans leur chute. La présentation du jeu est amusante, elle se déroule sur l'air de la Toccata de J.-S. Bach. Ce jeu fera l'unanimité. (Romik Software pour *Commodore 64)*.

Type : action
Intérêt : ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : 110 F environ.

étoilé. Pas le moindre ennemi en vue. Il vous faut aller à sa recherche. Dès que ceux-ci sont localisés par votre radar de bord, le combat s'engage. Le vaisseau-mère ennemi vient de libérer tout une flottille de petits vaisseaux. Ceux-ci descendent sur vous à toute allure tout en vous arrosant de missiles, qu'il faut bien sûr éviter.
Vous pouvez évidemment riposter à votre tour. Mais contrairement à eux, la portée de votre canon-laser est limitée, ce qui ajoute encore à l'angoisse du combat. Si vous réussissez à détruire toute la flotte des petits vaisseaux, vous allez devoir vous attaquer au vaisseau-mère. Ce dernier est équipé de boucliers de protection et nécessite quatre tirs directs de « boules de plasma » pour pouvoir être détruit, et votre réserve de munitions n'en contient que huit. Une fois l'attaque repoussée, il faudra vite aller vous ravitailler en fuel, opération fort dangereuse. Et le cycle recommence avec un nouveau vaisseau-mère.
(Sian Software pour *Lynx* 48 K, cassette)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 120 F environ.

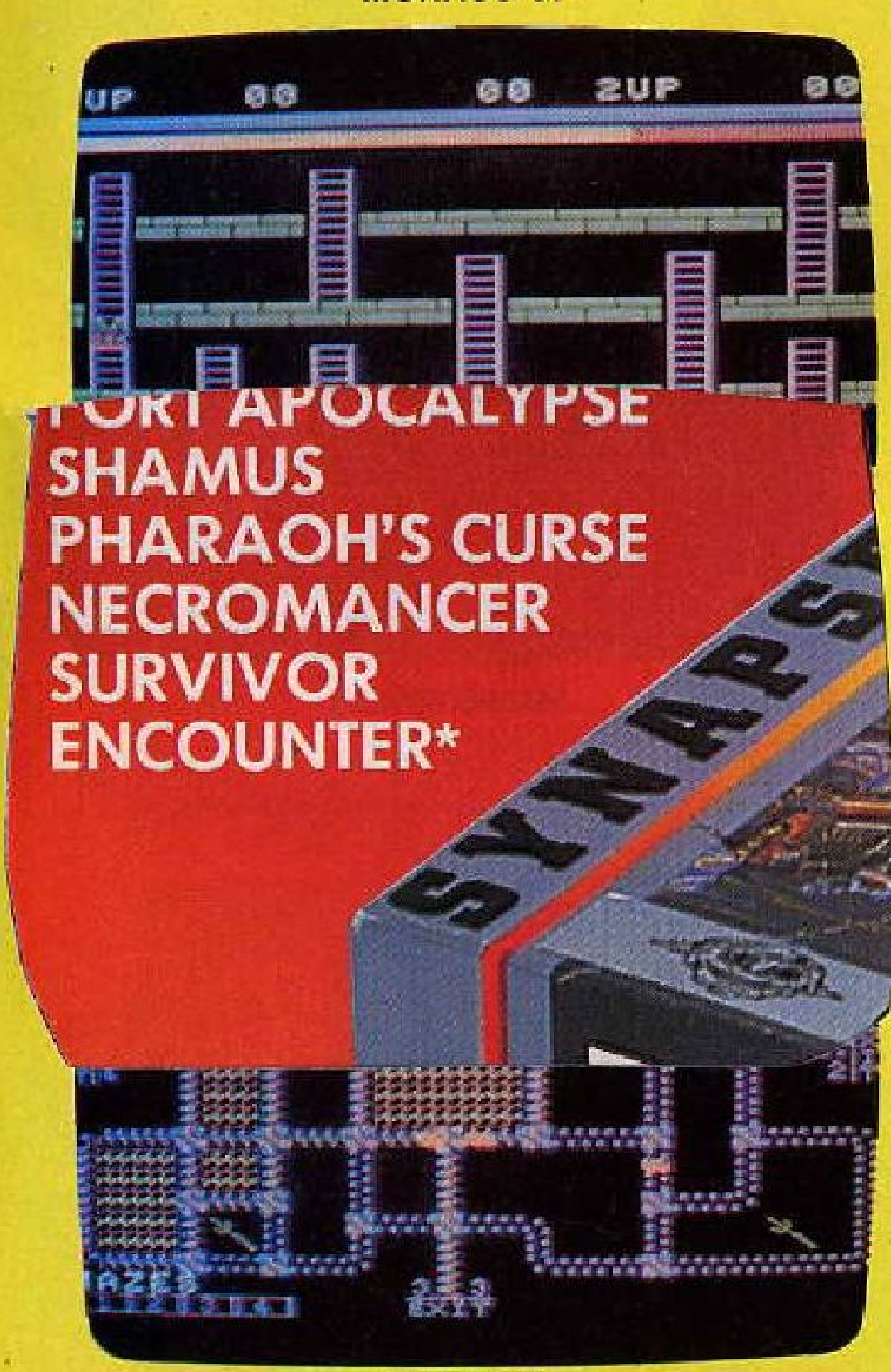


MONACO GP

VOL ORIC
Bouclez-la

Voici un logiciel ludique de simulation que nous n'avions pas testé dans notre panorama sur les simulateurs de vol. Celui-ci est d'un genre très particulier : il ne s'agit pas d'un pilotage aux instruments. Placez-vous aux commandes de l'Oric 787, décollez et vous connaîtrez des moments inoubliables. Un seul conseil : bouclez votre ceinture ! Vous êtes prêt ? Alors c'est parti ! L'avion roule doucement sur la piste d'envol bordée d'arbres. Des arbres ? Quelle idée ! La piste se situe en haut de l'écran. Plus bas, vous découvrez les différentes zones à survoler durant votre mission. Tout changement de direction ou autre ordre qui doit être pris en compte par l'avion est donné par le clavier. Les commandes sont si nombreuses que vos dix doigts n'y suffisent pas. Sans hésitation, faites appel à un copilote, si vous voulez menez à bien cette mission. A la première erreur de pilotage l'avion part en vrille et là, aucune chande de redresser la situation. Sautez ! Vous avez un parachute c'est votre dernier espoir. L'avion s'écrase sur le sol, puis l'ordinateur vous demande si vous désirez revoir votre chute. Dans ce cas, vous voyez l'avion percuter le sol et un petit personnage descendre en parachute : c'est vous sain et sauf.
Un jeu de simulation graphique où l'abondance des commandes rend le pilotage très difficile. Les conditions réelles de vol sont respectées même s'il n'existe aujourd'hui aucun avion du nom d'Oric 787.
(Proriciels pour *Oric 1)*

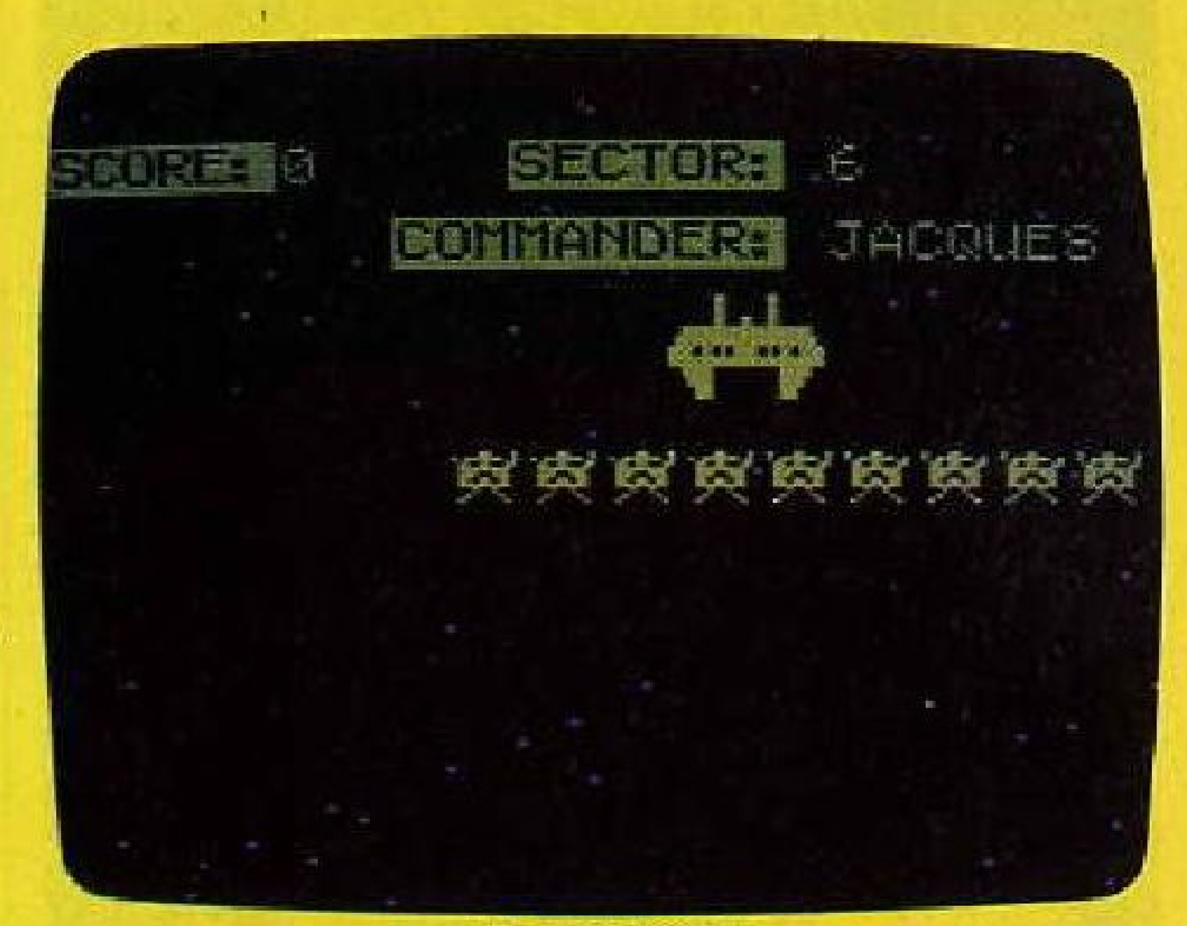
Type : Simulation de vol (avion)
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 45 F environ (sur cassette audio).



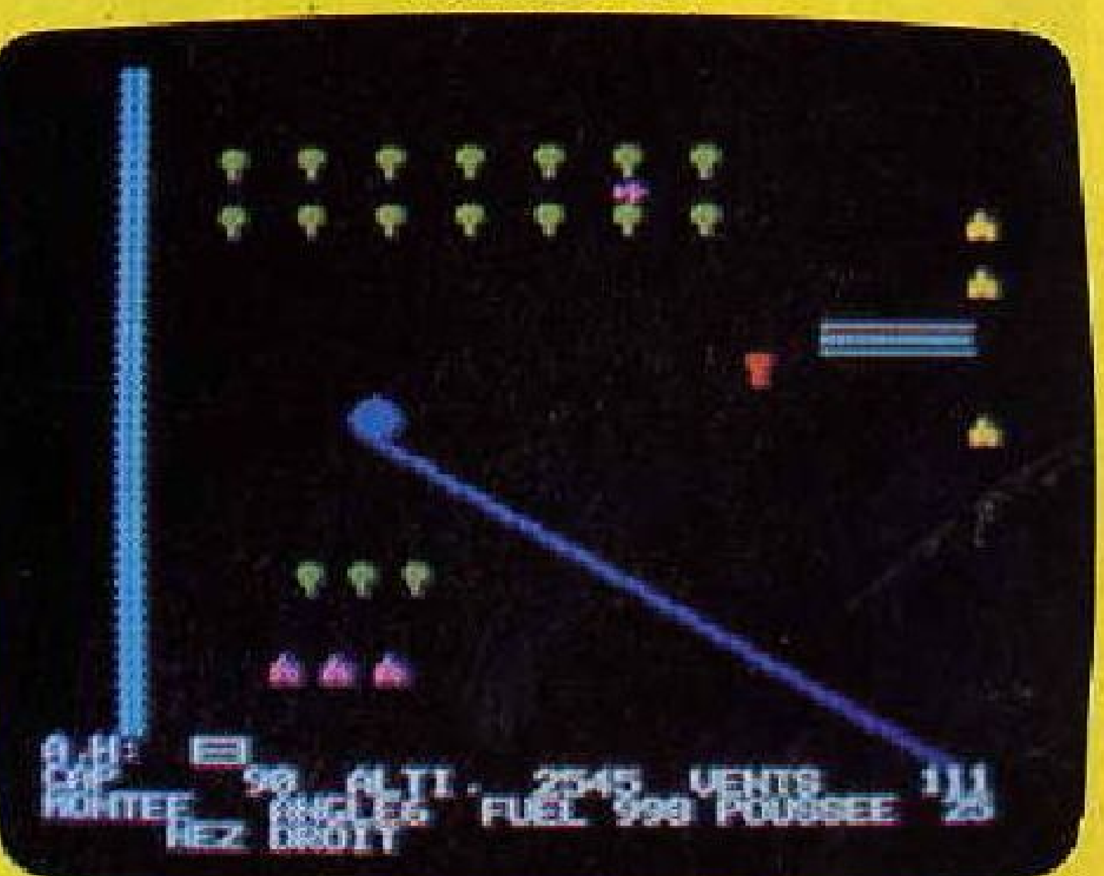
PEPPER II

LE MUR DE BERLIN
De l'autre côté

Vous connaissez tous *Frogger* où le joueur doit aider une pauvre petite grenouille à regagner sa mare. Cette fois, l'aventure est encore plus périlleuse. Vous devez faire passer le mur de Berlin à quatre personnages. Votre périple est rempli de pièges tout à fait inattendus. La traversée se déroule en trois étapes, mais ne traînez pas trop car le temps est



PROTECTOR


VOL ORIC


LE MUR DE BERLIN

minuté. Dans la première zone, vous devrez éviter des « Erni » (Engins Roulants Non Identifiés) qui vous détruiront à la première collision. N'essayez pas de les fuir, vous n'avez aucune chance ; ils sont trop rapides. Après ce périlleux passage, vous pourrez reprendre haleine sur le mur. Attention ! Il est piégé et trois mines risquent de sauter si vous posez le pied dessus. Heureusement, elles sont rouges, et donc, très reconnaissables. Mais ne vous attardez pas trop sur le mur car le temps passe. Dans le dernier tiers du voyage, vous devrez vous agripper à des trains en marche, puis sauter sur des chars, et ainsi de suite jusqu'à la liberté. Si vous ne calculez pas correctement votre saut sur le char, vous êtes immédiatement abattu. Vous vous rendrez vite compte qu'il n'est pas facile de passer le mur de Berlin, et que sauver un homme ▶

créées par le séisme. Des blocs énormes arrêtent sa progression ? Il les fait sauter à coup de TNT. Des monstres souterrains, libérés par les ondes sismiques se ruent sur lui ? Il les pulvérise. Très vite, il sauve des hommes, des femmes qui avaient perdu tout espoir. Mais sa mission devient sans cesse plus dure ; il doit plonger toujours plus avant, descendre de plus en plus bas ; l'obscurité s'épaissit ; les coulées de lave en fusion surgissent fréquemment et ses réserves d'oxygène baissent...

H.E.R.O. s'inscrit dans la lignée des grands jeux Activision et si son graphisme, de prime abord, déçoit un peu, l'action, extrêmement rapide exige une concentration et des réflexes hors du commun (Activision pour *Atari 2600*).

Type : action et stratégie.
Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★
Prix : n-c

3D MAZE-BREAKOUT

D'un mur à l'autre

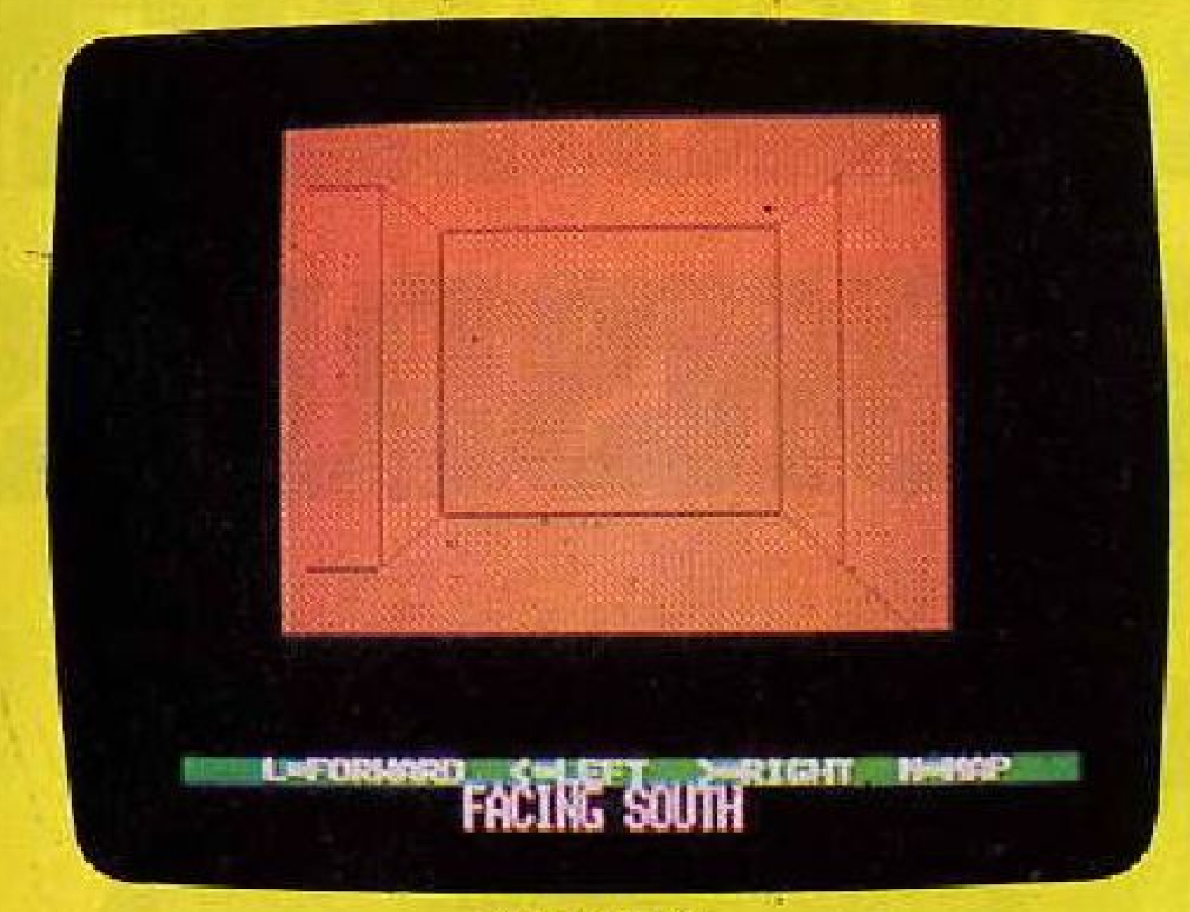
Une cassette un peu particulière puisqu'elle comporte deux jeux différents, un sur chaque face. Une idée qui devrait être reprise plus souvent car le gain de place est considérable.

Le premier jeu, *3D Maze*, est sans aucun doute le meilleur. Après de périlleuses aventures, vous voici prisonnier d'un labyrinthe. Celui-ci apparaît à l'écran en trois dimensions. Sortir de ce piège est loin d'être facile, il vous faudra faire preuve de sang-froid et de réflexion. Il est possible à tout instant de voir le plan du labyrinthe pour connaître votre position par rapport à la sortie.

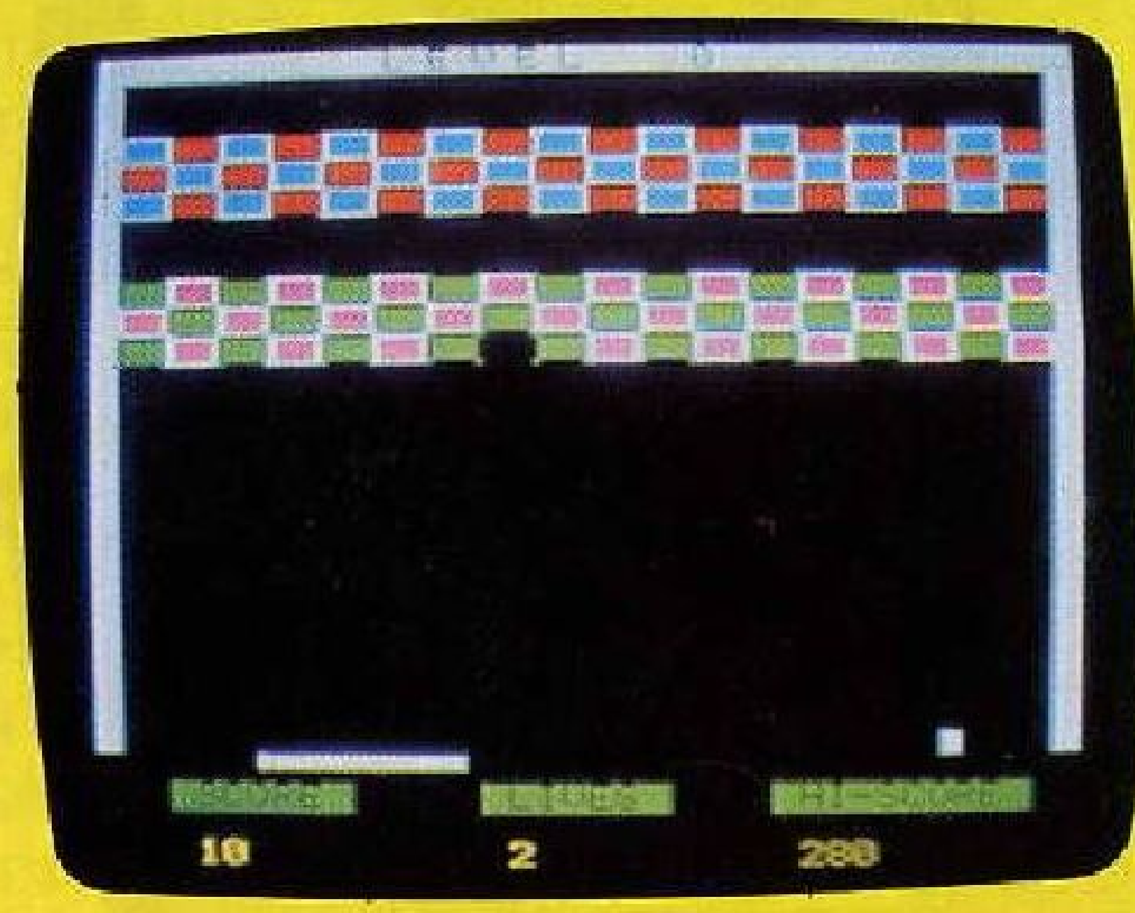
Les graphismes sont de bonne qualité et le temps de réponse entre chaque déplacement est relativement rapide. Cependant pratiquement aucun imprévu ne surgit durant une partie, sortir du labyrinthe devient alors assez monotone.

Le second jeu, *Breakout*, est un traditionnel mur de briques à descendre peu à peu. Ici les briques apparaissent en couleur et plusieurs niveaux de jeu sont proposés. Pour les débutants la balle est très lente et la raquette du joueur, énorme. Par contre au niveau professionnel, la balle devient rapide et ses rebonds sont inattendus ; la raquette quant à elle est beaucoup plus petite. (IJK pour *Oric 1*).

Type : jeu de rôle et jeu d'action
Intérêt : ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★
Prix : 100 F environ (sur cassette audio).



3D MAZE



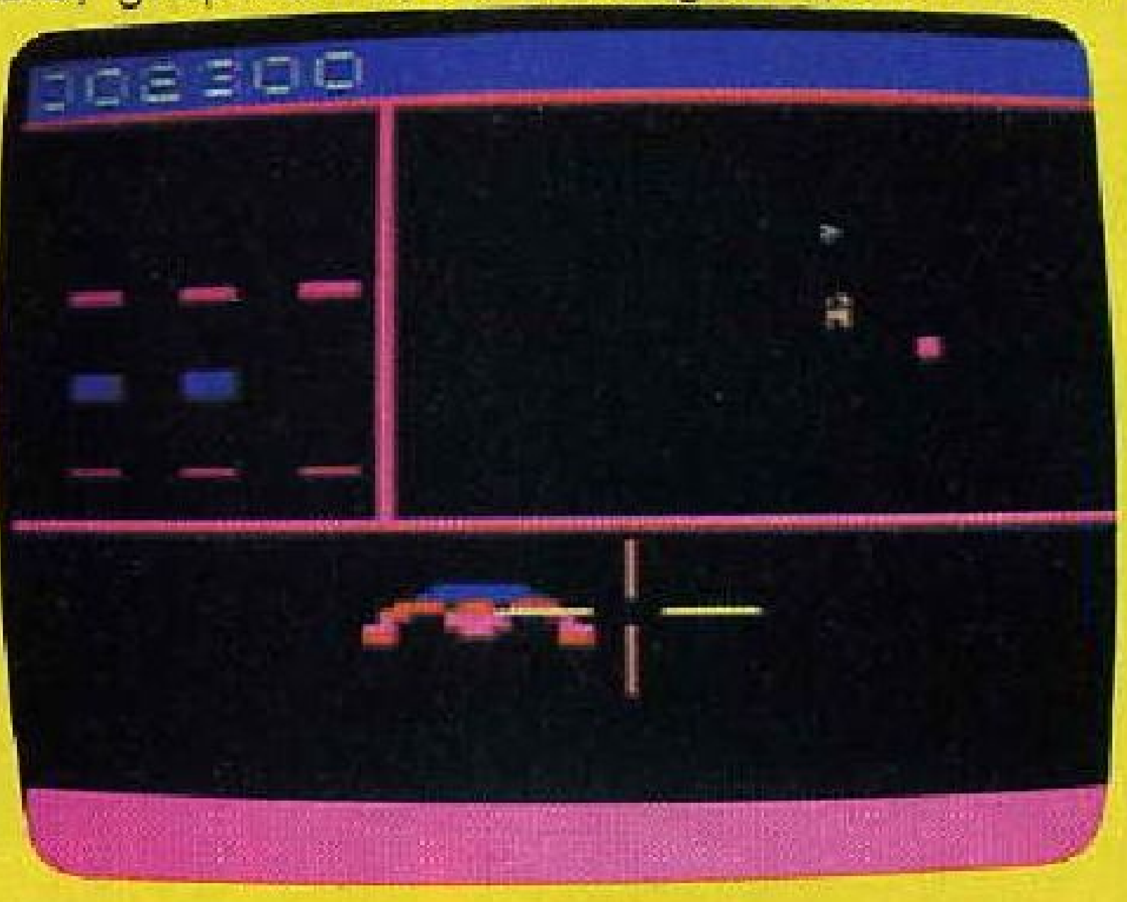
BREAKOUT

STAR TREK

Combat du troisième type

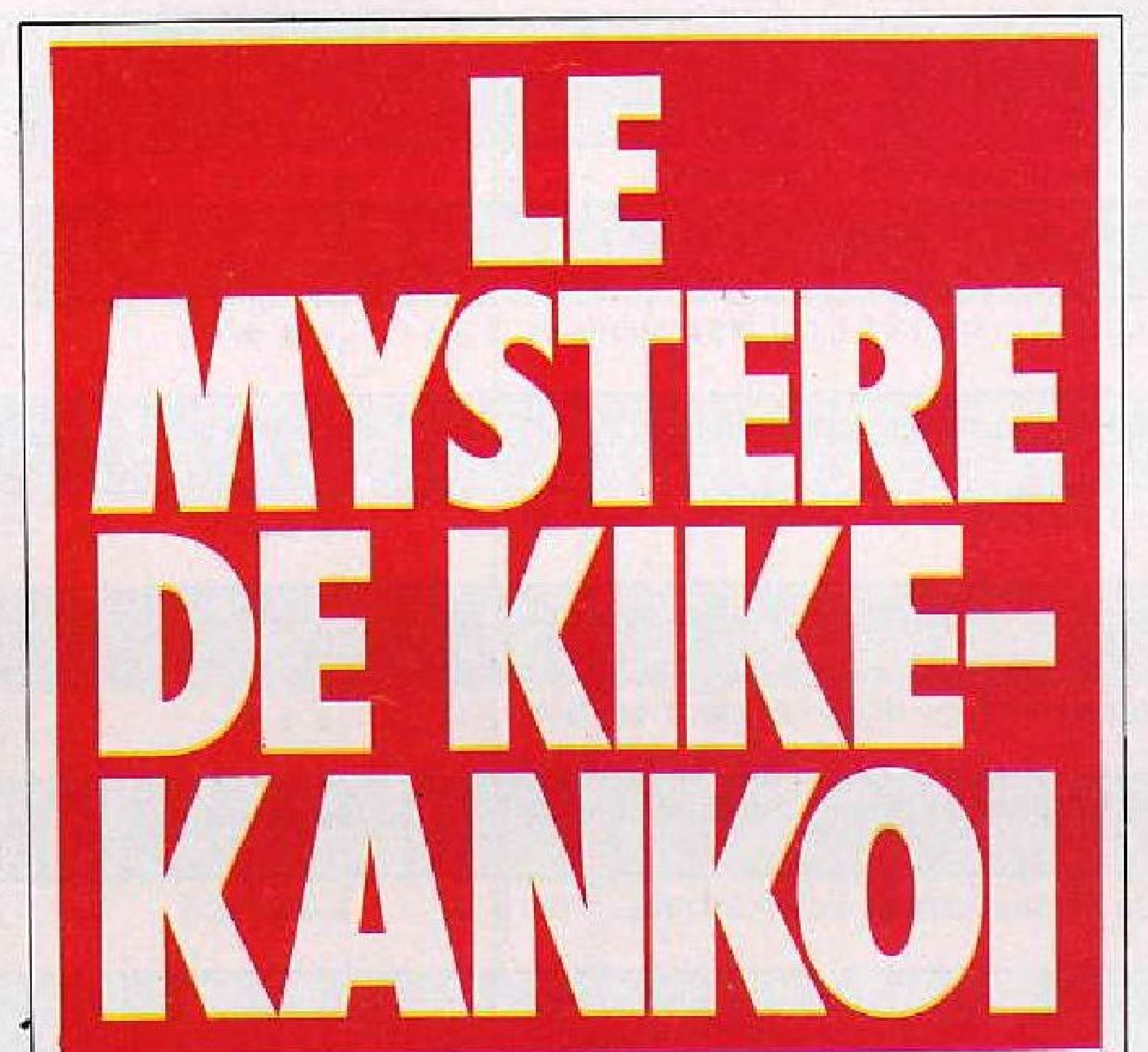
Géniale adaptation du célèbre jeu d'arcade, cette cartouche signée Séga — une référence — mérite impérativement une place de choix dans la ludothèque de tout joueur : capitaine du vaisseau de combat *USS Entreprise*, vous allez sauver la Fédération de ses ennemis les plus redoutables. Sur votre écran, trois secteurs à observer constamment : le tableau de contrôle vous permet de surveiller l'état de votre vaisseau, ses réserves d'énergie, le nombre de boucliers endommagés... L'écran radar situe votre position par rapport à votre base, permet de localiser vos ennemis ainsi que tous les obstacles qui pourraient entraver votre progression. Enfin, grâce à l'écran panoramique, vous visualisez directement vos adversaires. Lorsque vous en êtes suffisamment proche, vous pouvez affiner votre tir et finalement les détruire.

Rapidité d'action, simulation remarquable, graphismes et bruitages spectaculai-



STAR TREK





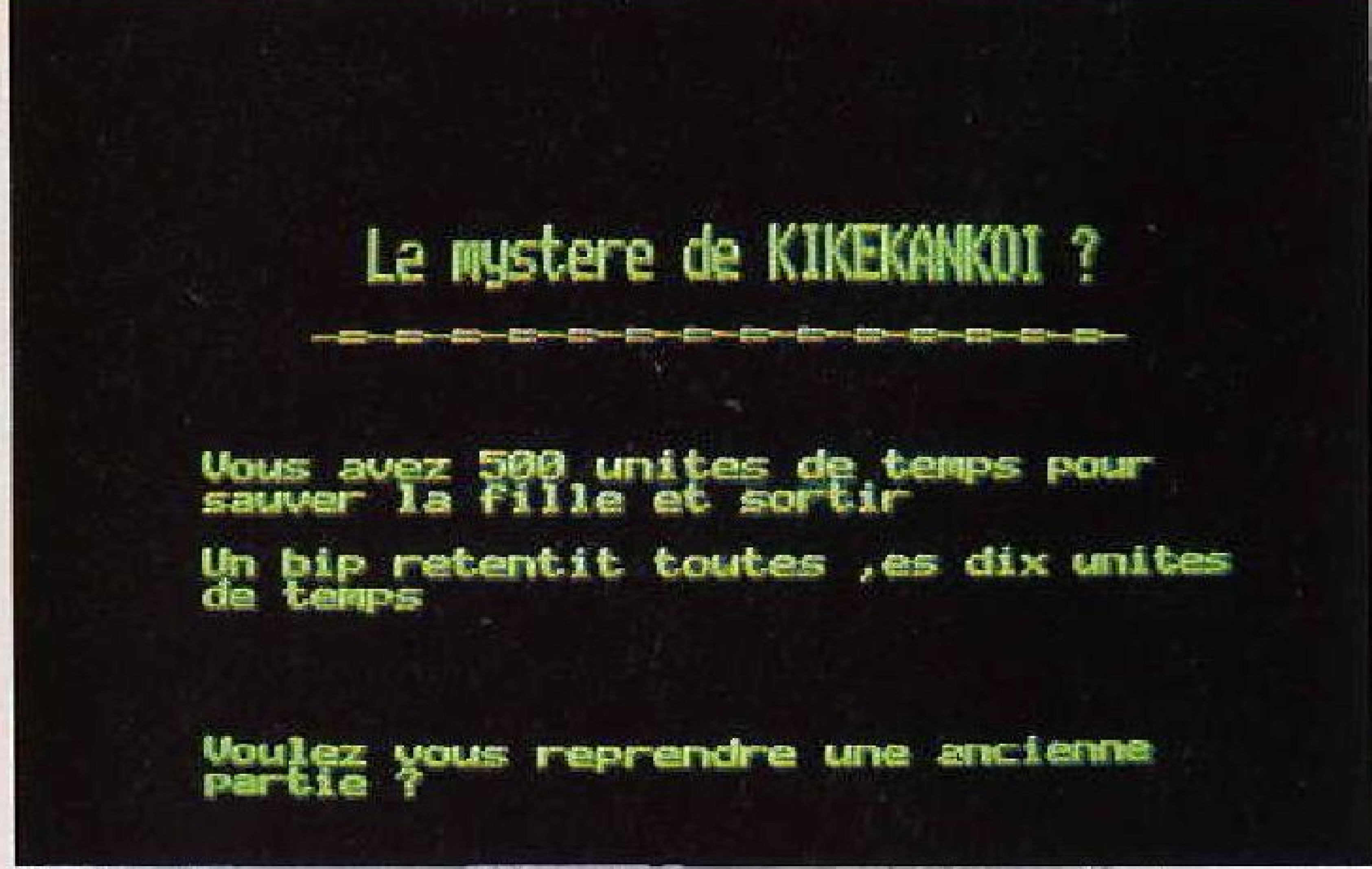
Imaginez que vous êtes en train de pêcher au bord d'une rivière et que depuis le matin, vous n'ayez encore rien pris. Allez-vous rentrer bredouille ? Vous vous lamentez lorsque, tout à coup, votre bouchon disparaît sous l'eau. Une prise enfin ! Vous remontez fébrilement votre ligne hors de l'eau. Adieu la friture ! À la place de la carpe ou du goujon tant convoité pend une bouteille. Elle renferme un parchemin. Vous l'ouvrez en toute hâte. Il s'agit d'un S.O.S. Une jeune fille vous supplie de la sauver au plus vite. Prisonnière d'une étrange caverne, située derrière une cascade en amont de la rivière, elle est aujourd'hui désespérée. N'écoutant que votre courage, vous vous lancez à son secours. Attention, vous allez pénétrer dans un monde fantastique et merveilleux ou l'inattendu devient quotidien. Vous allez découvrir la cité de Kikekankoi et ses boutiques bien achalandées ; de quoi faire les emplettes nécessaires à la poursuite de votre aventure. N'oubliez jamais la raison de votre venue dans ce lieu. Vous devez sauver une jeune inconnue, retenue quelque part, dans l'une des salles de la cité, et fuir tous deux vers la liberté. Le trajet que nous allons vous faire découvrir, le plus court, est le seul menant à la liberté. Le Mystère de Kikekankoi est un jeu d'aventure français qui se déroule en temps limité. Vous disposez, à chaque début de partie, de 500 unités de temps. Un bip retentit toutes les dix unités. Pour vous diriger dans la Cité et utiliser les différents objets que vous rencontrerez, vous allez devoir dialoguer avec l'ordinateur. Même si certains de ces objets vous paraissent sans grande utilité dans l'immédiat, réfléchissez bien avant de les abandonner car ils pourront vous être d'un grand secours par la suite. Vous vous dirigez en fonction des quatre points cardinaux dont vous n'utilisez que les initiales. Toutes les autres commandes se font en deux mots seulement. L'ordinateur ne tient compte que des quatre premières lettres de chaque mot, les autres ne sont donc pas obligatoires. Par exemple, pour écrire «BARQUE», il suffit d'entrer «BARQ». Vous gagnerez ainsi un temps précieux.



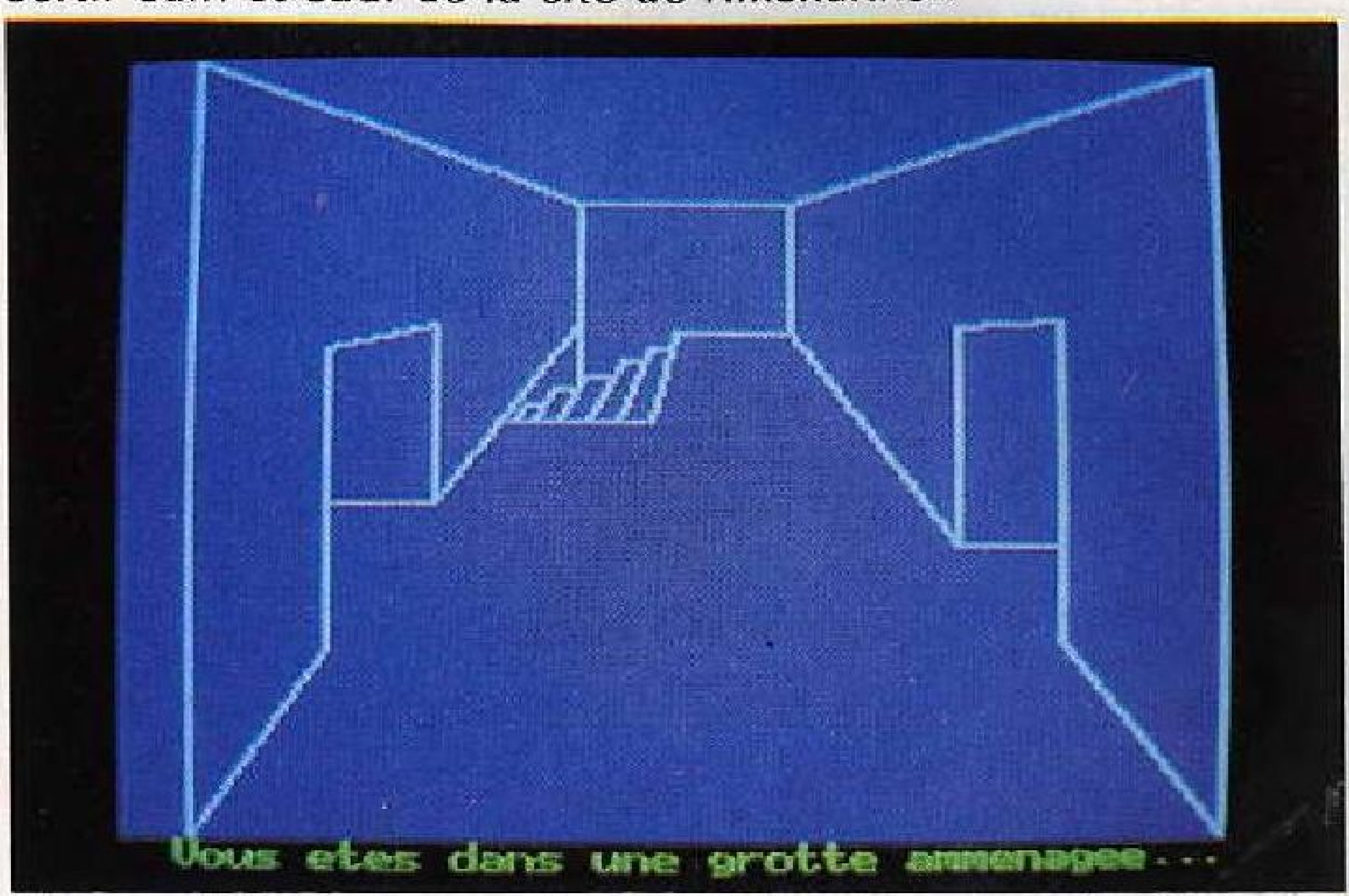
Vous disposez de plus de 129 mots pour dialoguer avec l'ordinateur. Deux mots suffisent pour rentrer un ordre.



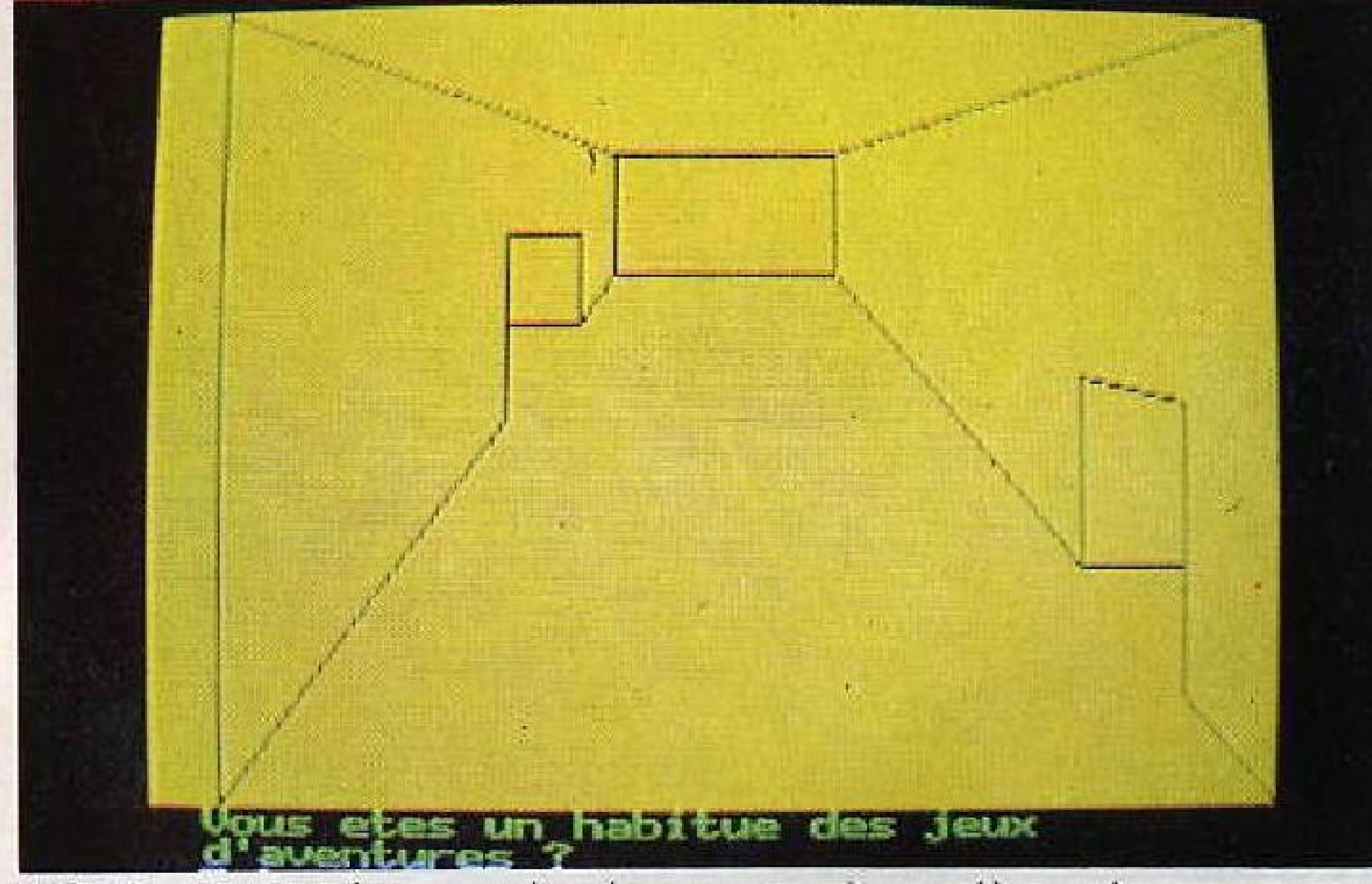
Un lexique à ne jamais quitter des yeux si vous désirez un jour sortir sain et sauf de la cité de Kikekankoi.



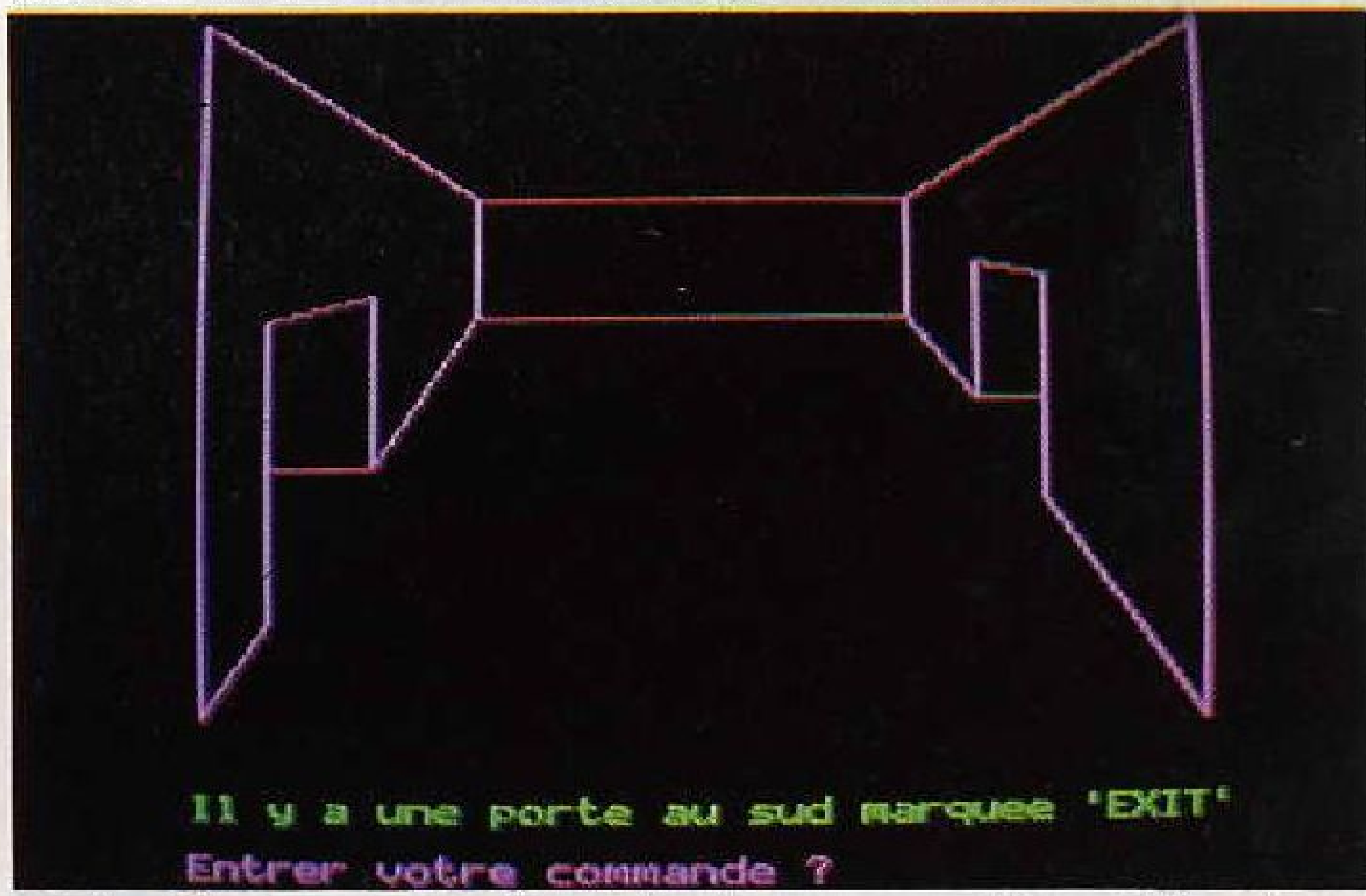
Ce jeu d'aventure se déroule en temps réel, donc limitez-vous. Parcourez le labyrinthe au plus vite, si possible...



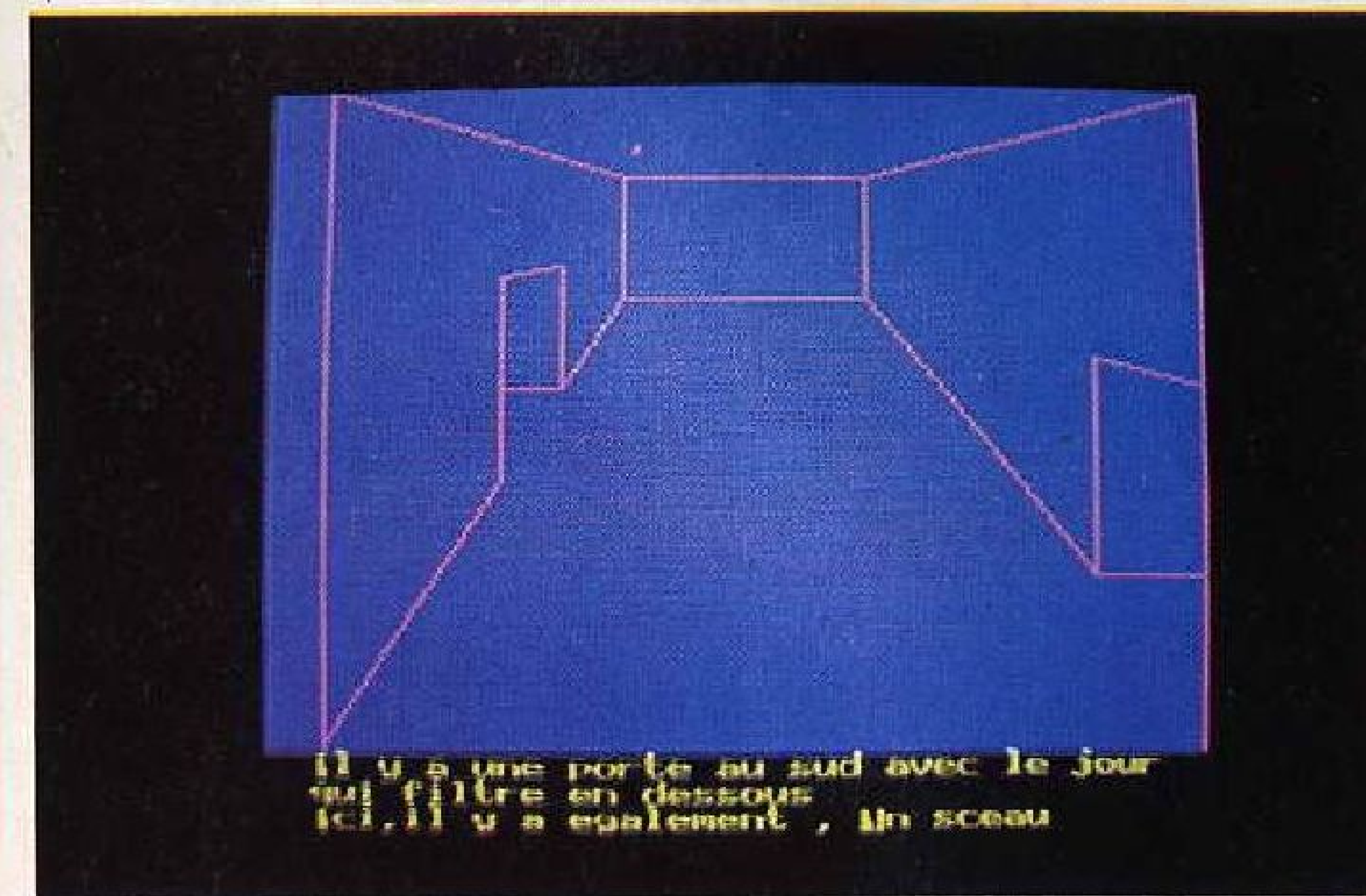
*Vous voici dans la première salle. Face à vous, trois portes. Laquelle choisir ? Un conseil, dirigez-vous vers l'*est.



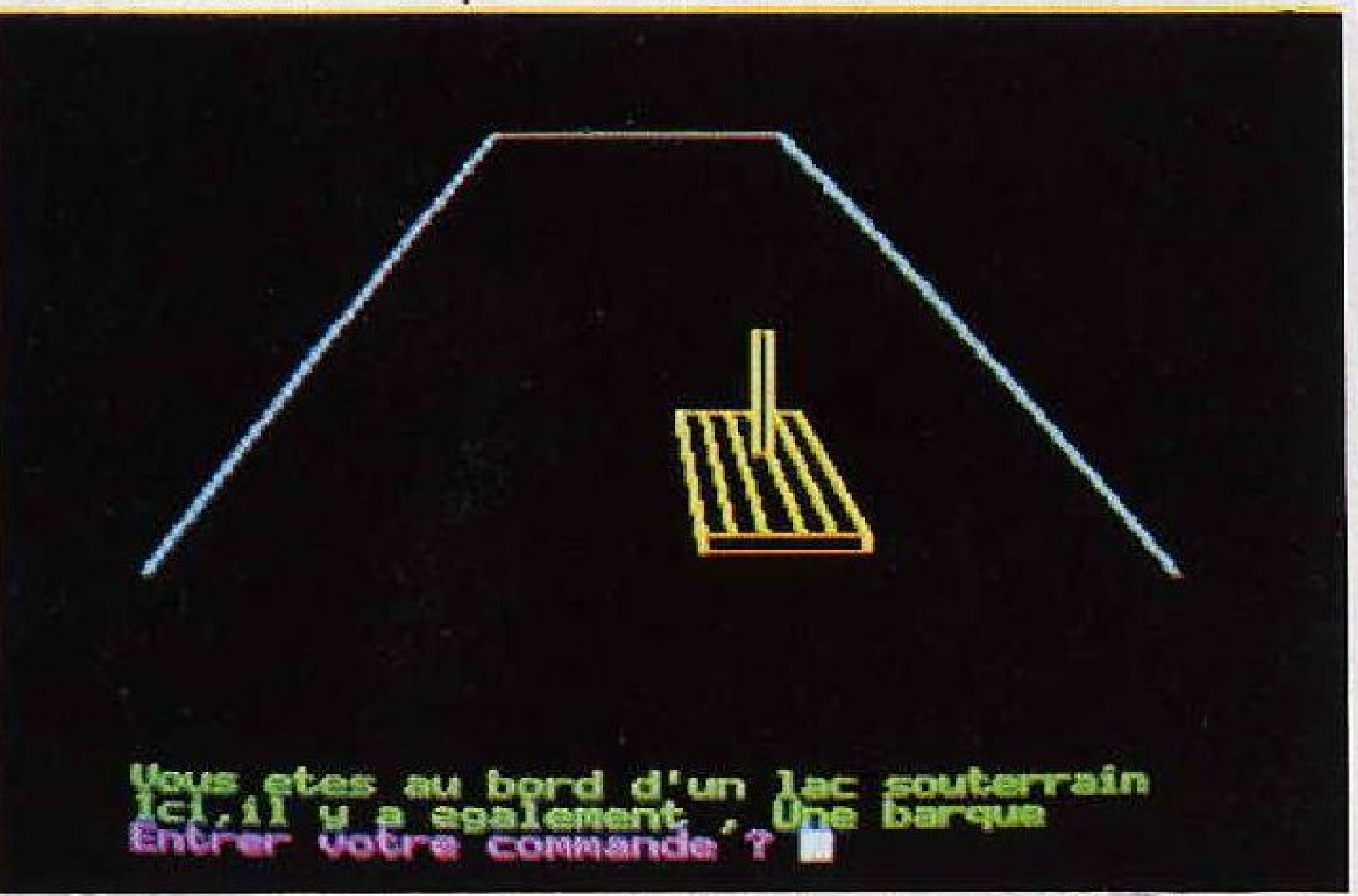
*L'Oric ne se prive pas de placer par-ci, par-là quelques remarques humoristiques. Cependant, continuez vers l'*est.



*«Exit». Ne prenez pas la sortie de secours. Allons ! Une jeune fille en détresse compte sur vous. Allez vers l'*est.



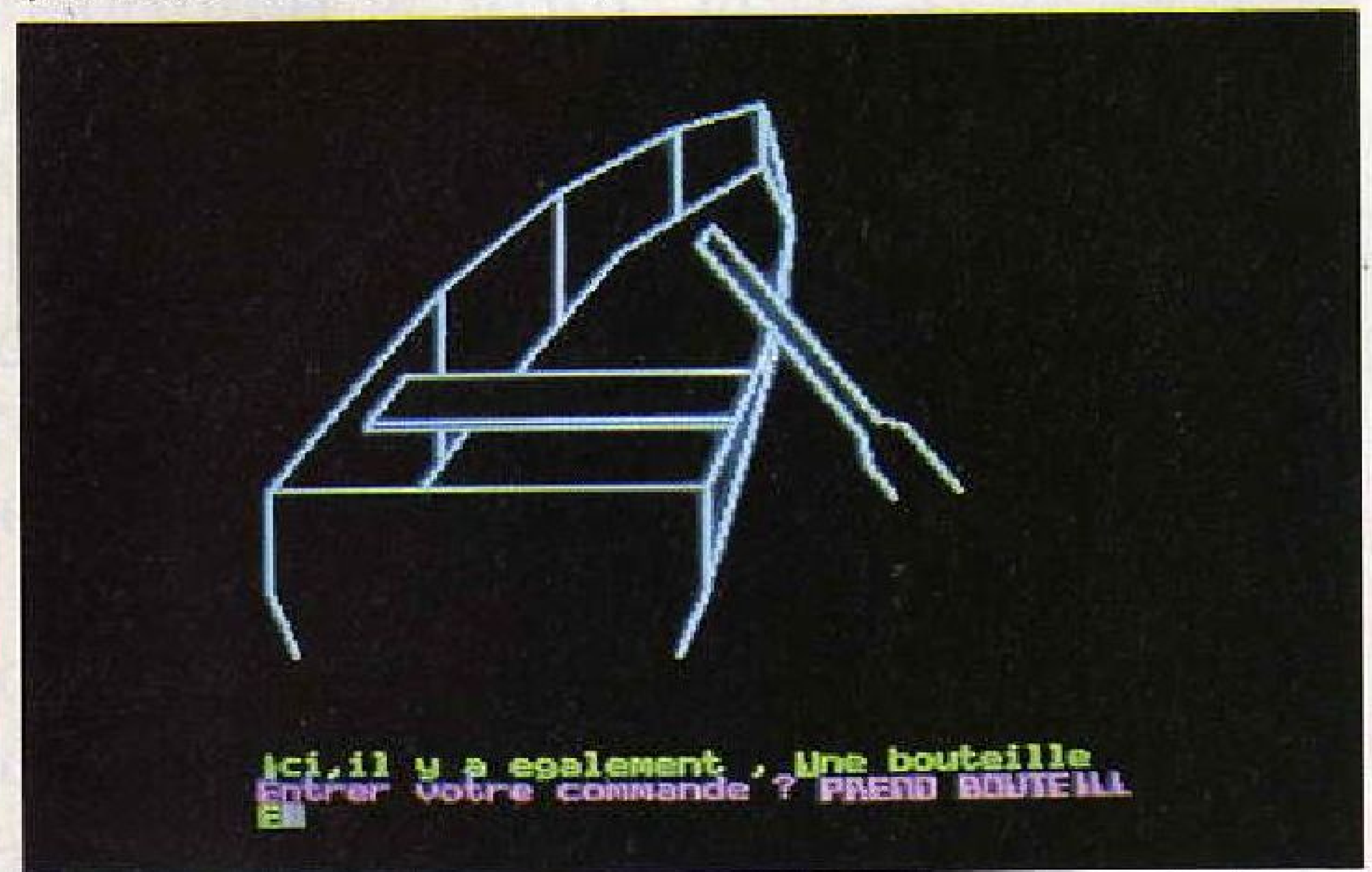
Il faut prendre sceau, *puis aller trois fois vers l'*ouest. *Maintenant,* descendre *vers la grotte souterraine.*



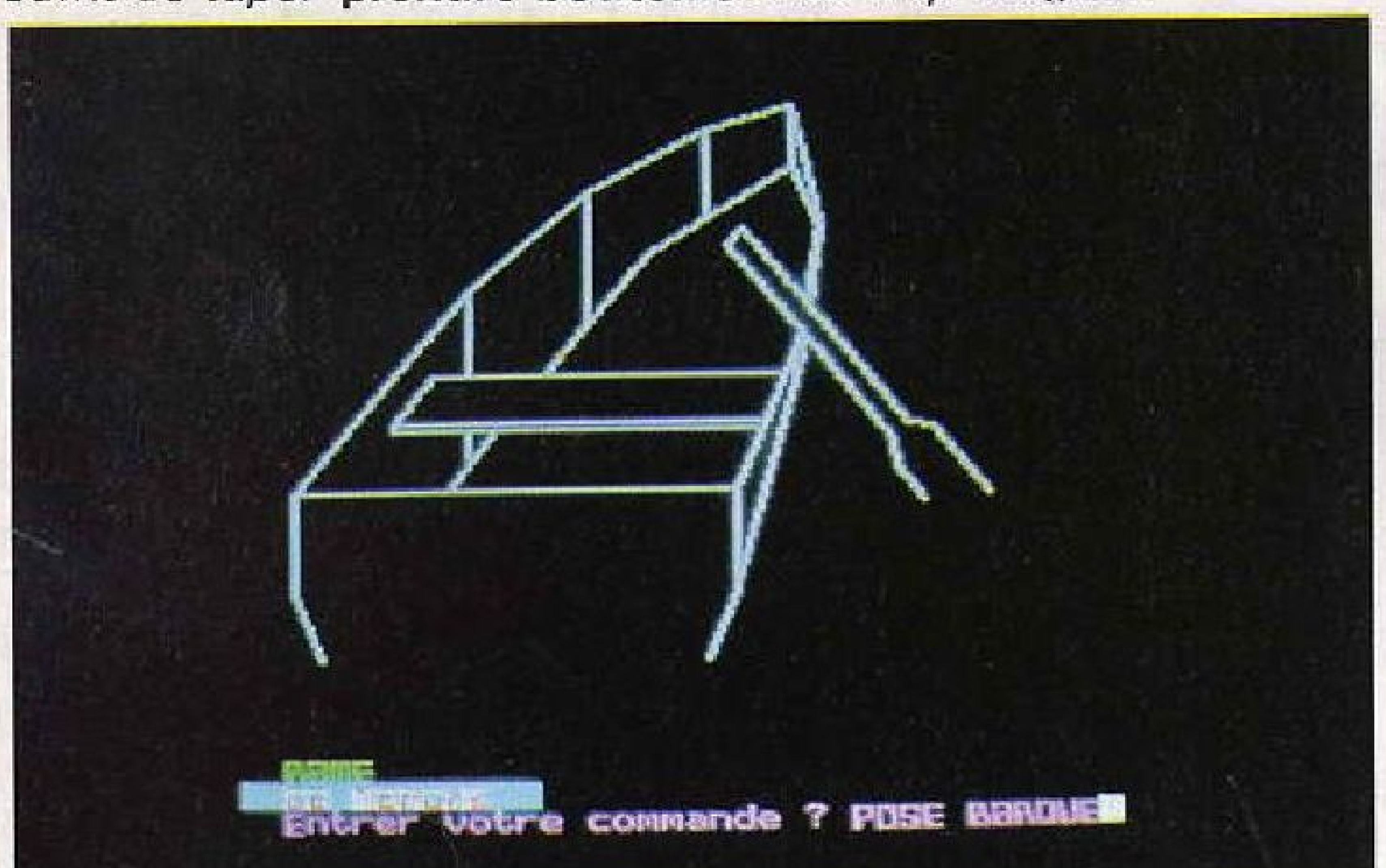
*Devant vous, un lac. Et sur le lac, une barque. Une lueur au loin vous attire. Ignorez-la et continuez vers l'*ouest.



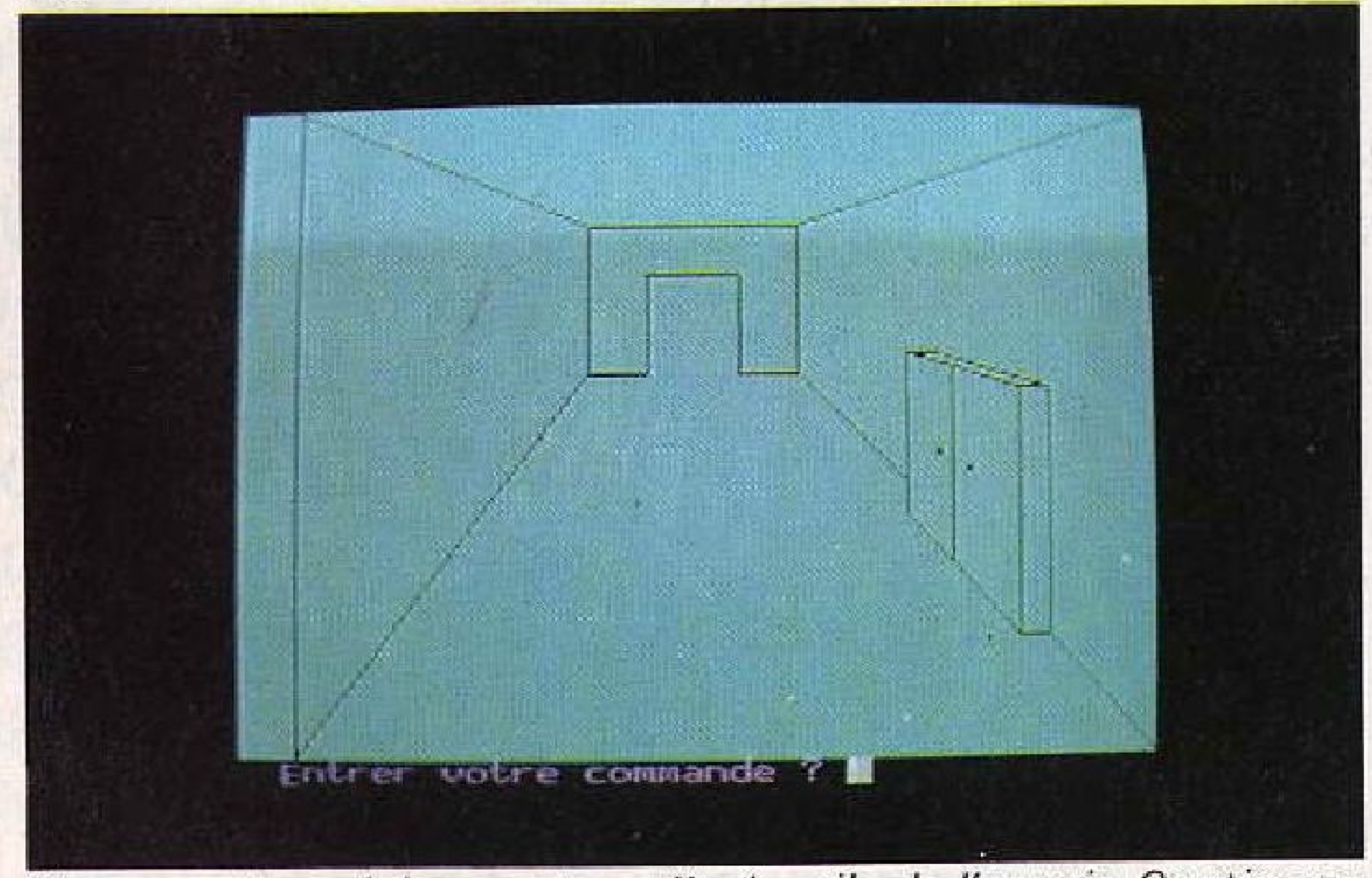
Maintenant, **prendre sable.** *Étrange non ? Vous avez compris que votre «sceau» n'était qu'un* **seau**... *Allez vers l'***est.**



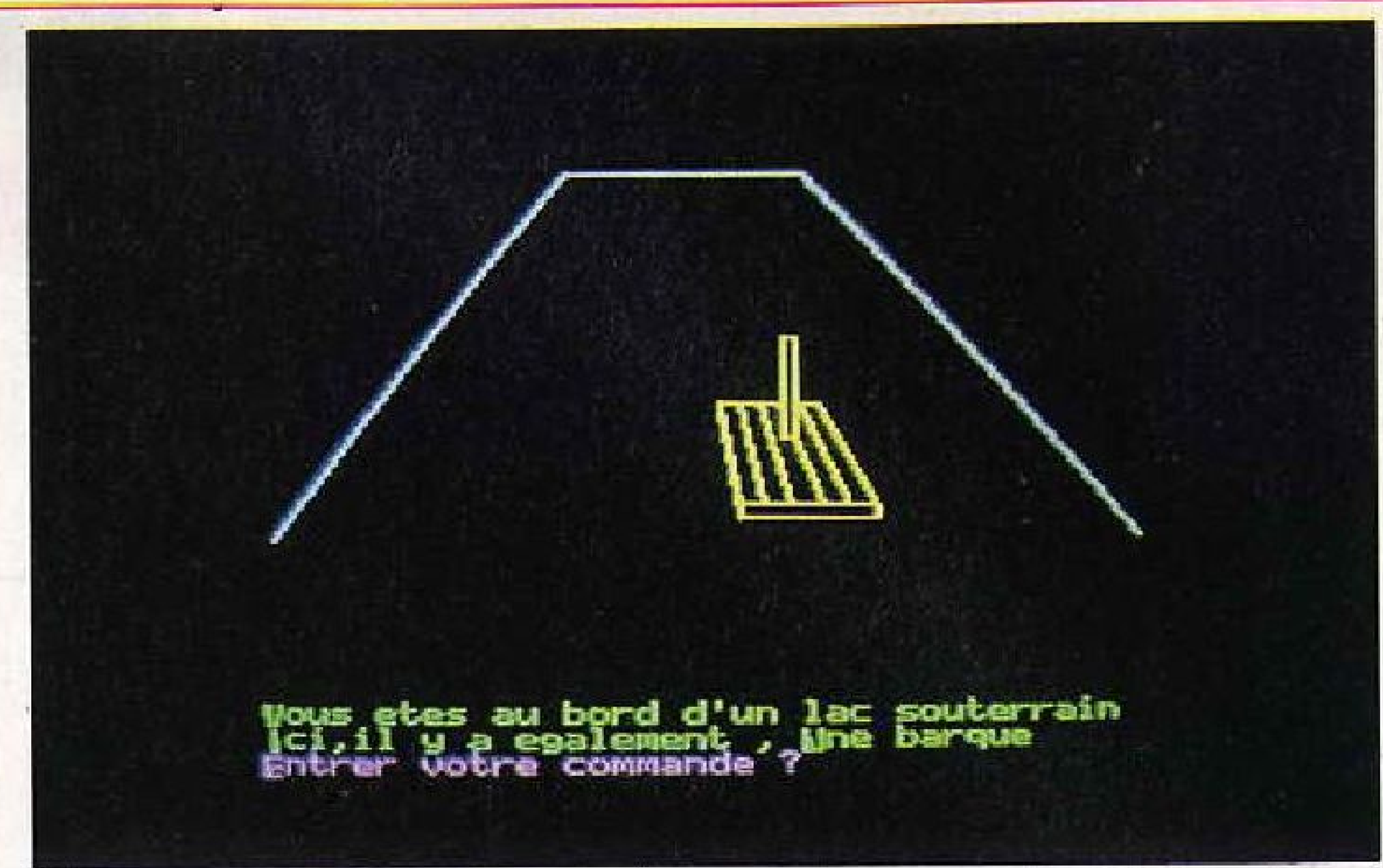
Au fond de la barque se cache une bouteille. Prenez-la. Il vous suffit de taper **prendre bouteille.** *Pas trop fatigué ?*



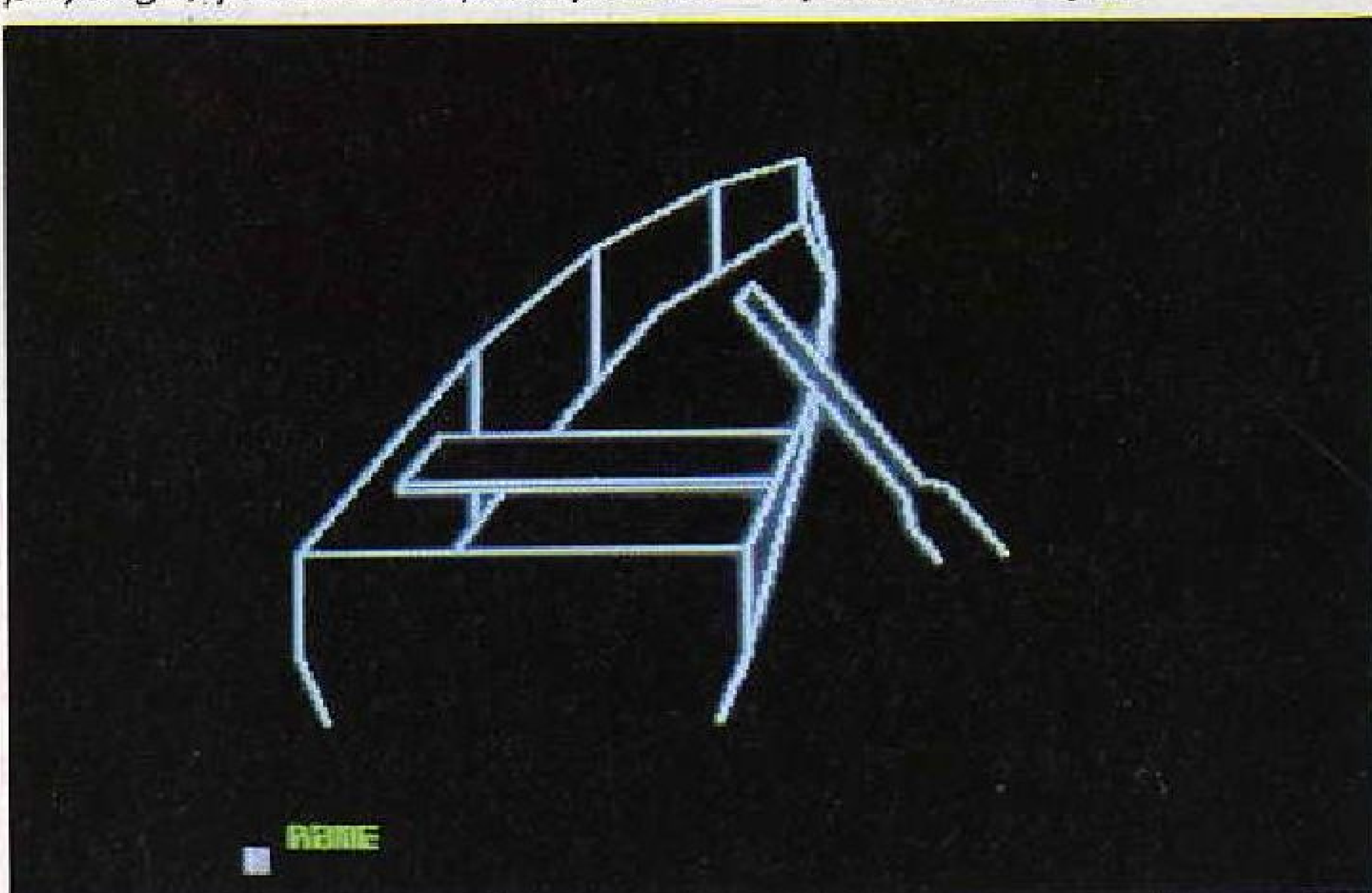
Pour mettre les pieds sur la terre ferme, **poser barque.** *Vous la regardez sombrer sous les eaux sombres du Lac.*



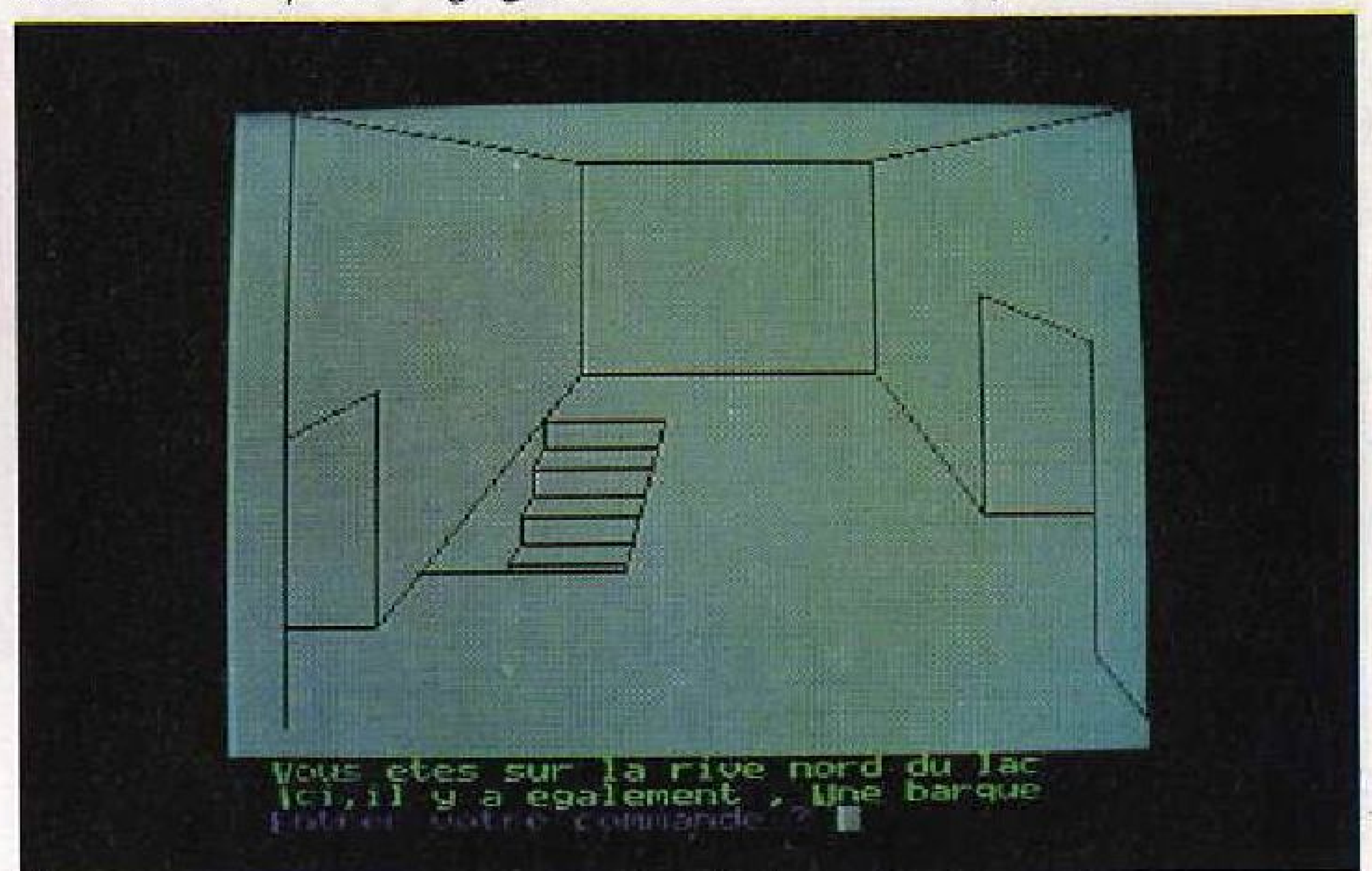
Il y a un placard dans cette salle. Inutile de l'ouvrir. Continuez votre chemin, allez vers le **nord** *à deux reprises.*



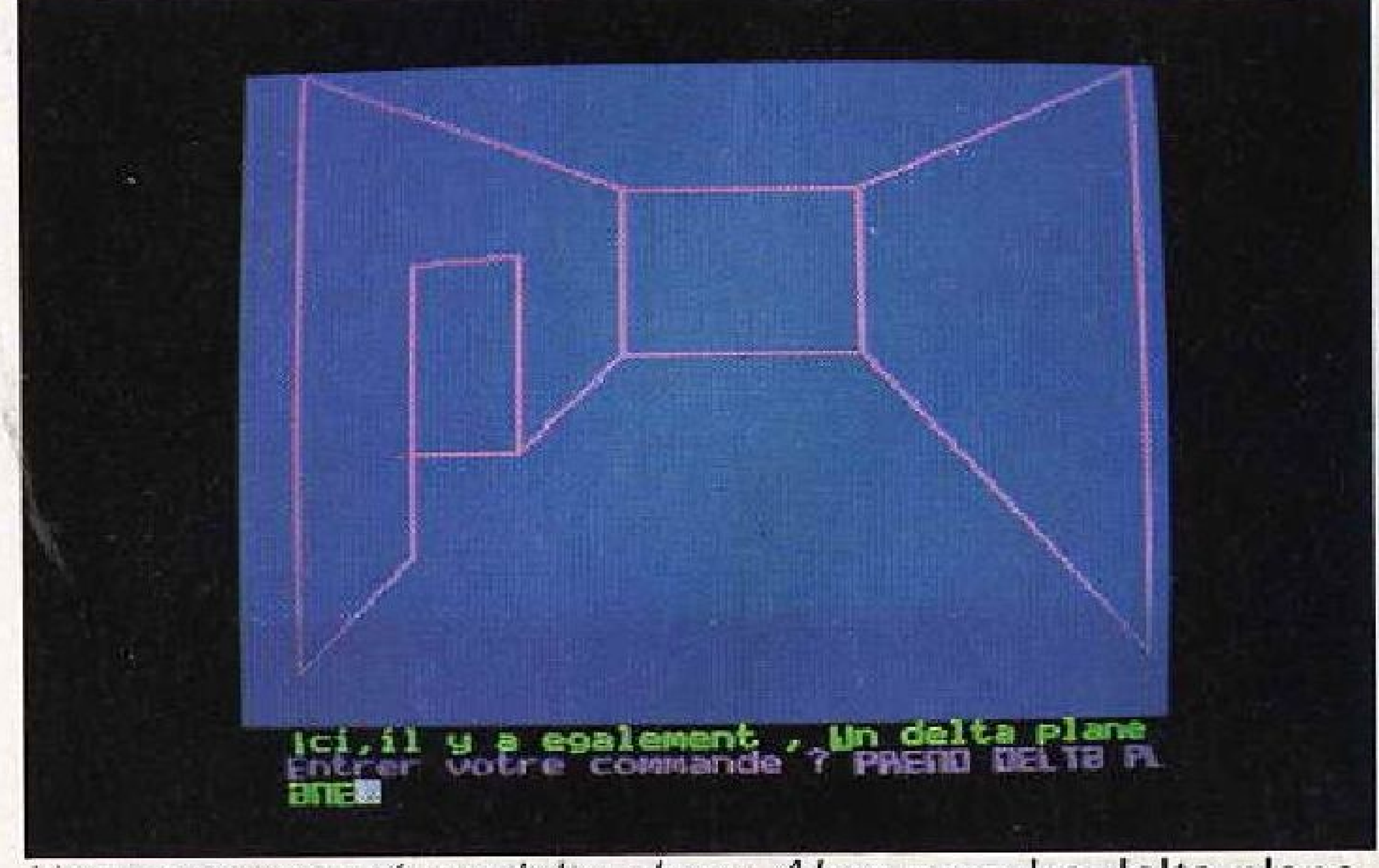
Vous voici devant le lac. Plutôt que de vous extasier devant ce paysage, pensez au plus pressé et **prenez barque.**



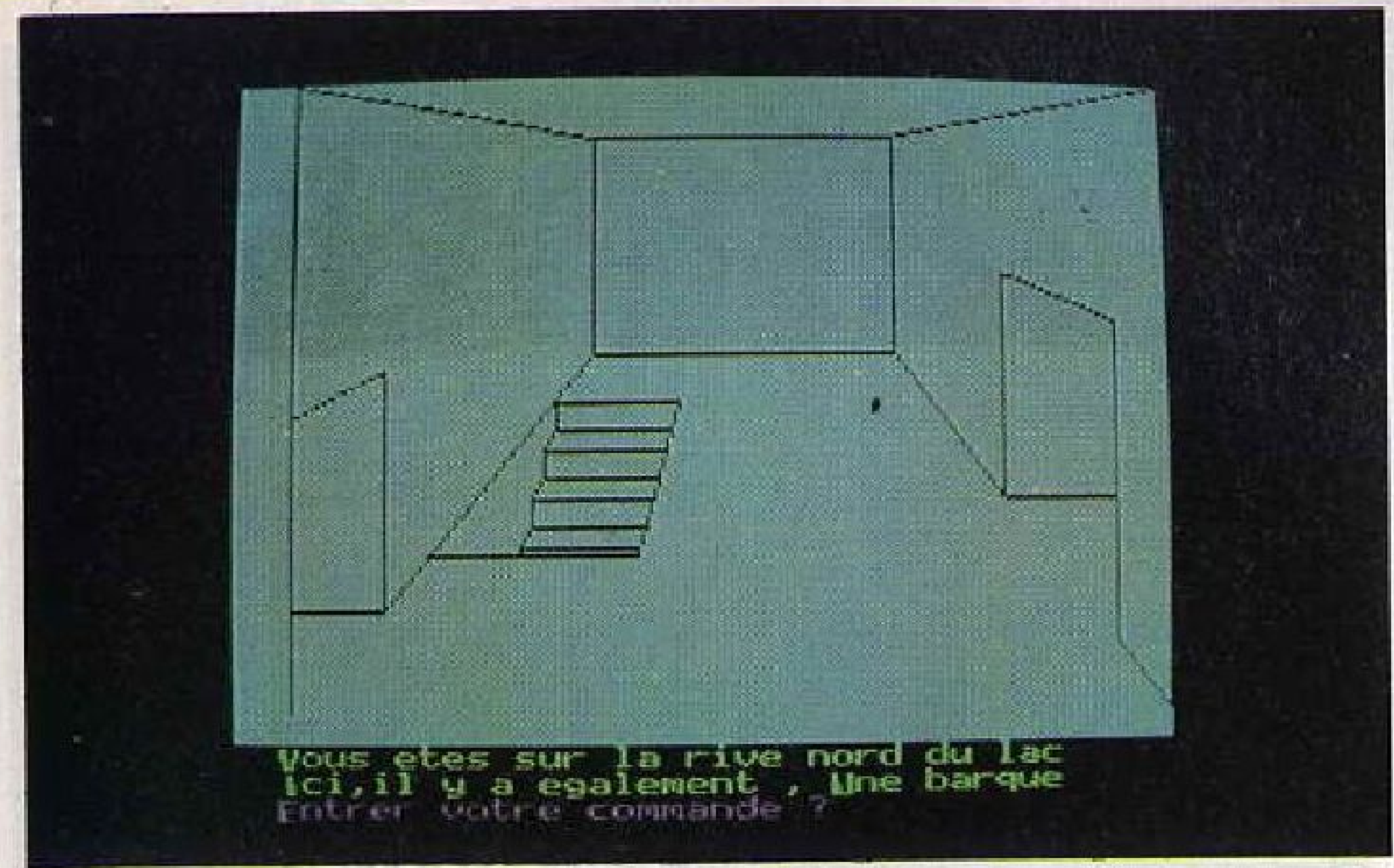
Le courant vous entraîne au milieu du lac. Commandez **rame** *à l'ordinateur pour regagner l'autre rive illico-presto.*



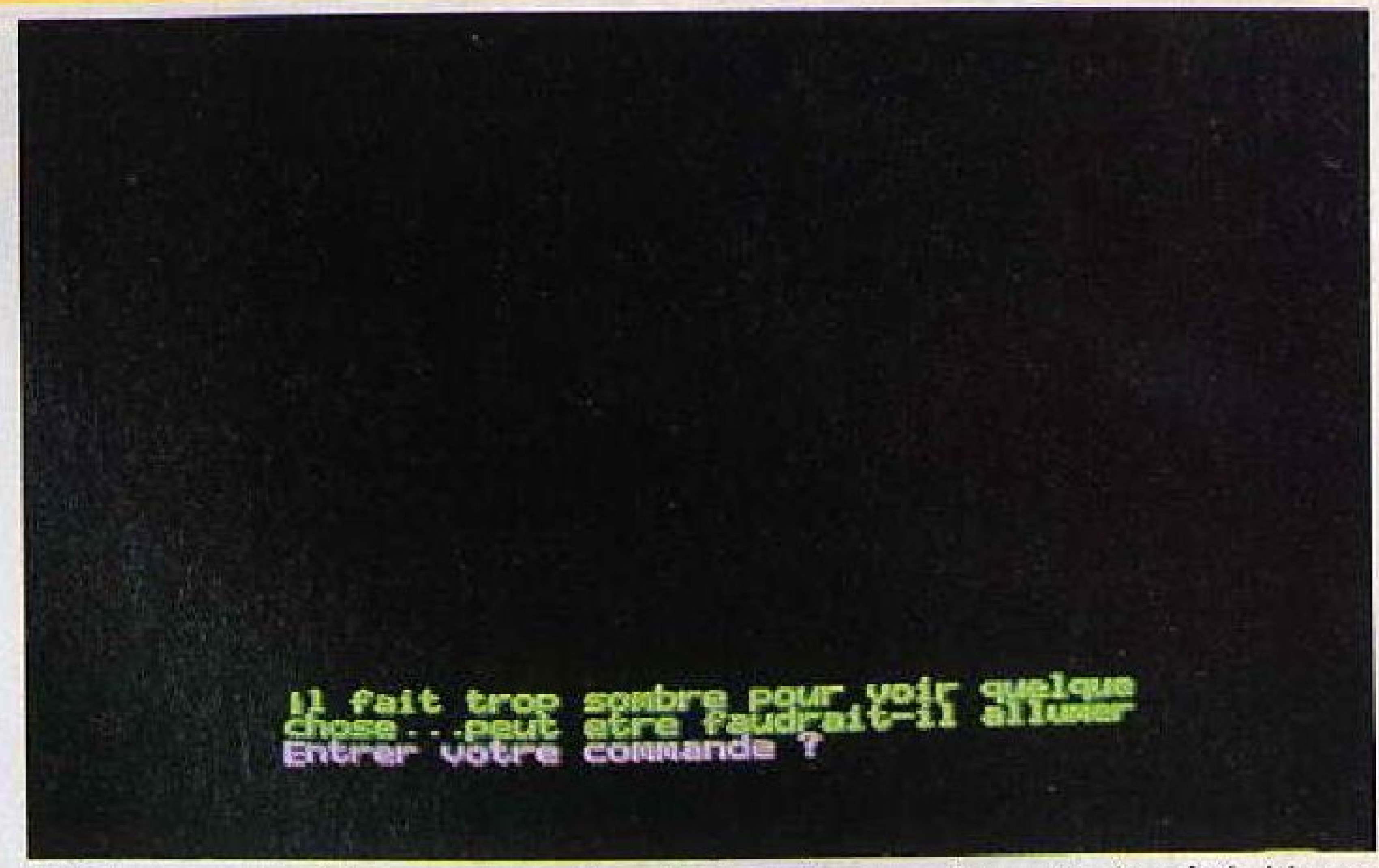
*Vous êtes sur la rive gauche du lac. Partez maintenant en quête d'un delta plane. Allez deux fois de suite à l'***est.**



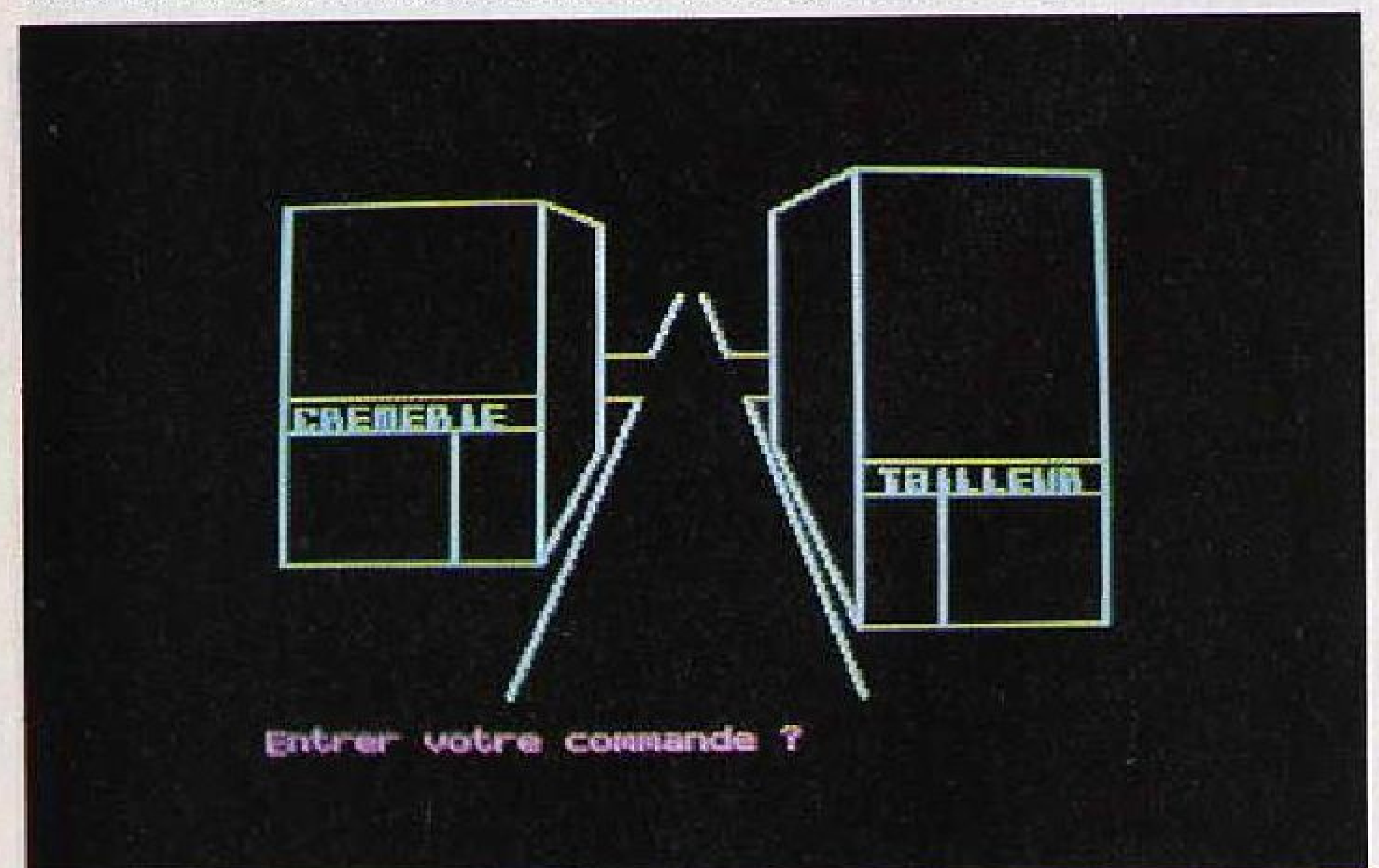
Vous avez trouvé un delta plane. Alors **prendre delta plane** *puis se diriger deux fois au* **sud** *et deux fois à l'***ouest.**



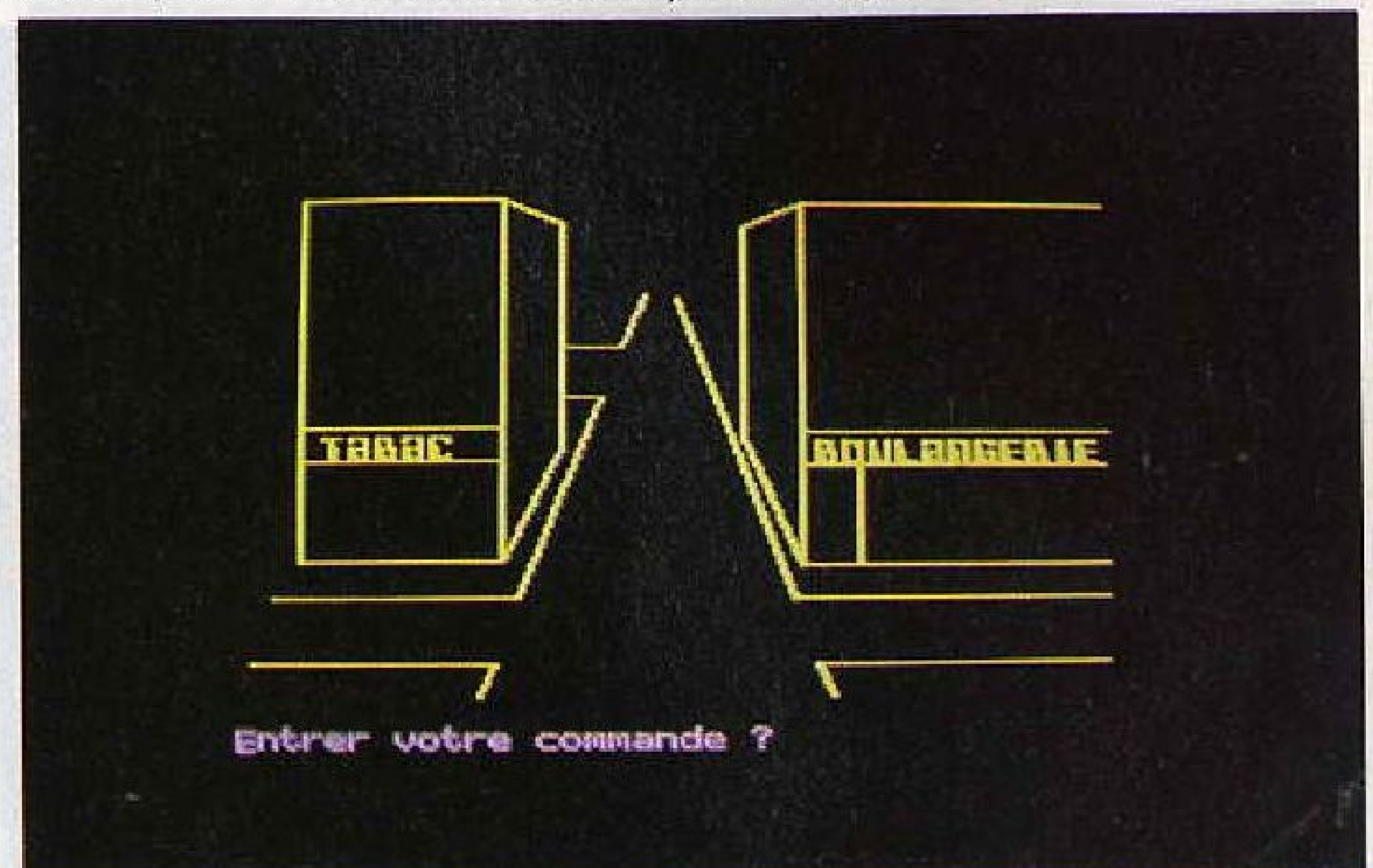
Face à vous, l'escalier de la rive nord. Pour pénétrer dans la ville de Kikekankoi, mettez la barre plein **ouest.**



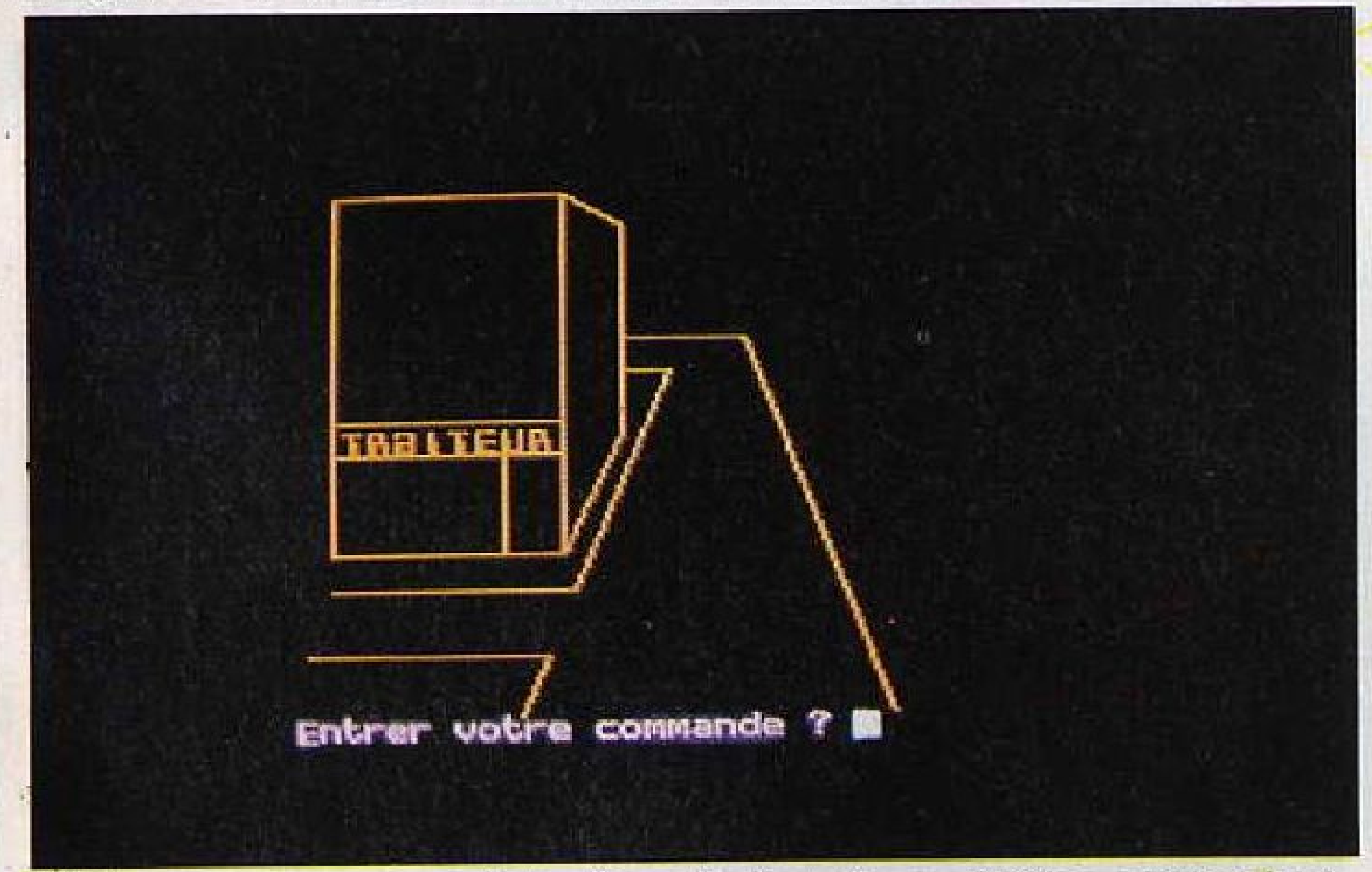
Ici, **lancer sable** *pour anéantir le robot qui garde la cité. Vous aurez pris avant batterie, lampe et ampoule.*



*Vous êtes parti vers l'***ouest** *et à présent vous êtes dans la ville. Dirigez-vous vers le traiteur, direction* **nord**.



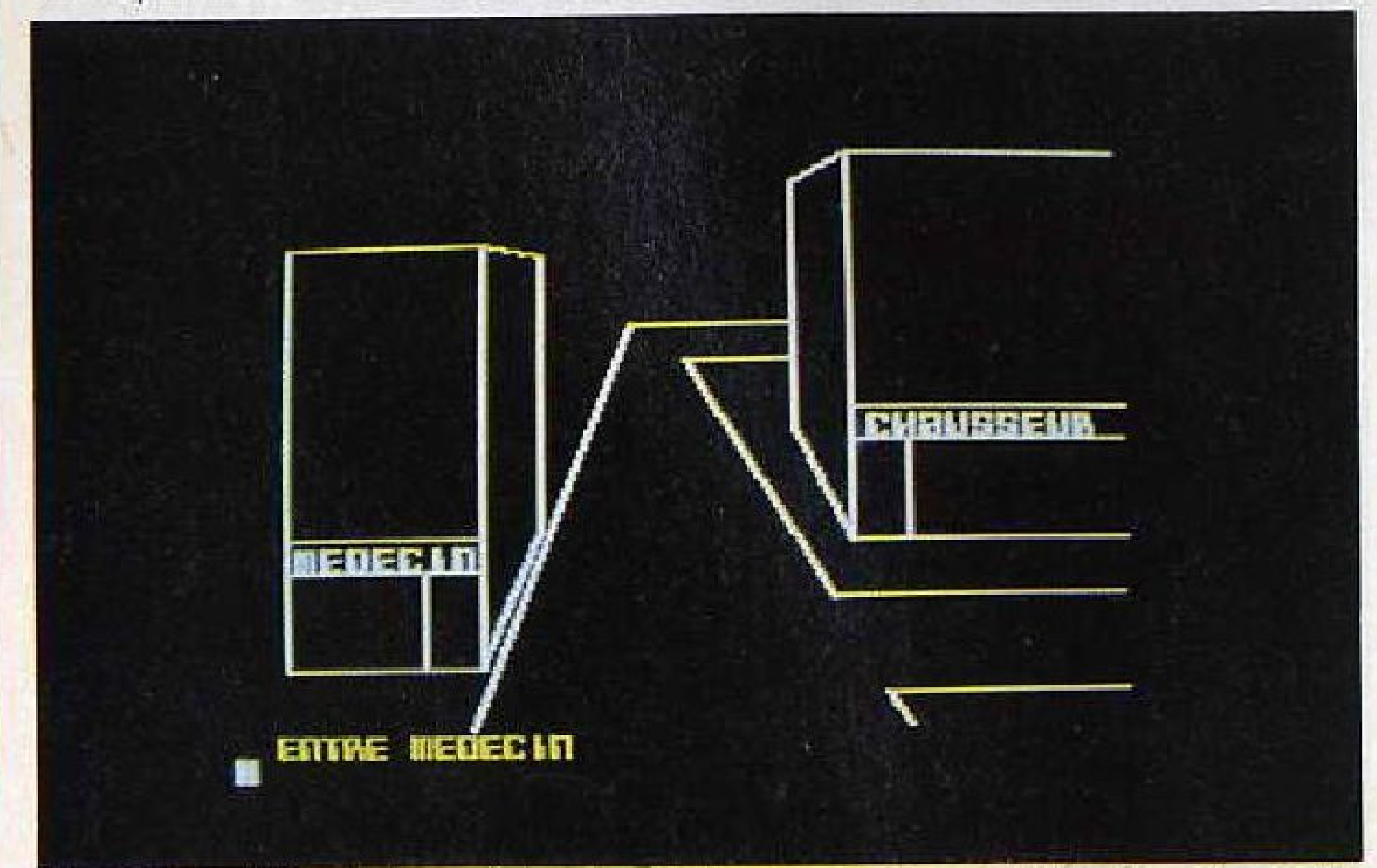
Vous approchez de la boutique du traiteur. Pour y accéder, prenez encore une fois la route **nord**. *Vous y êtes ? Bien.*



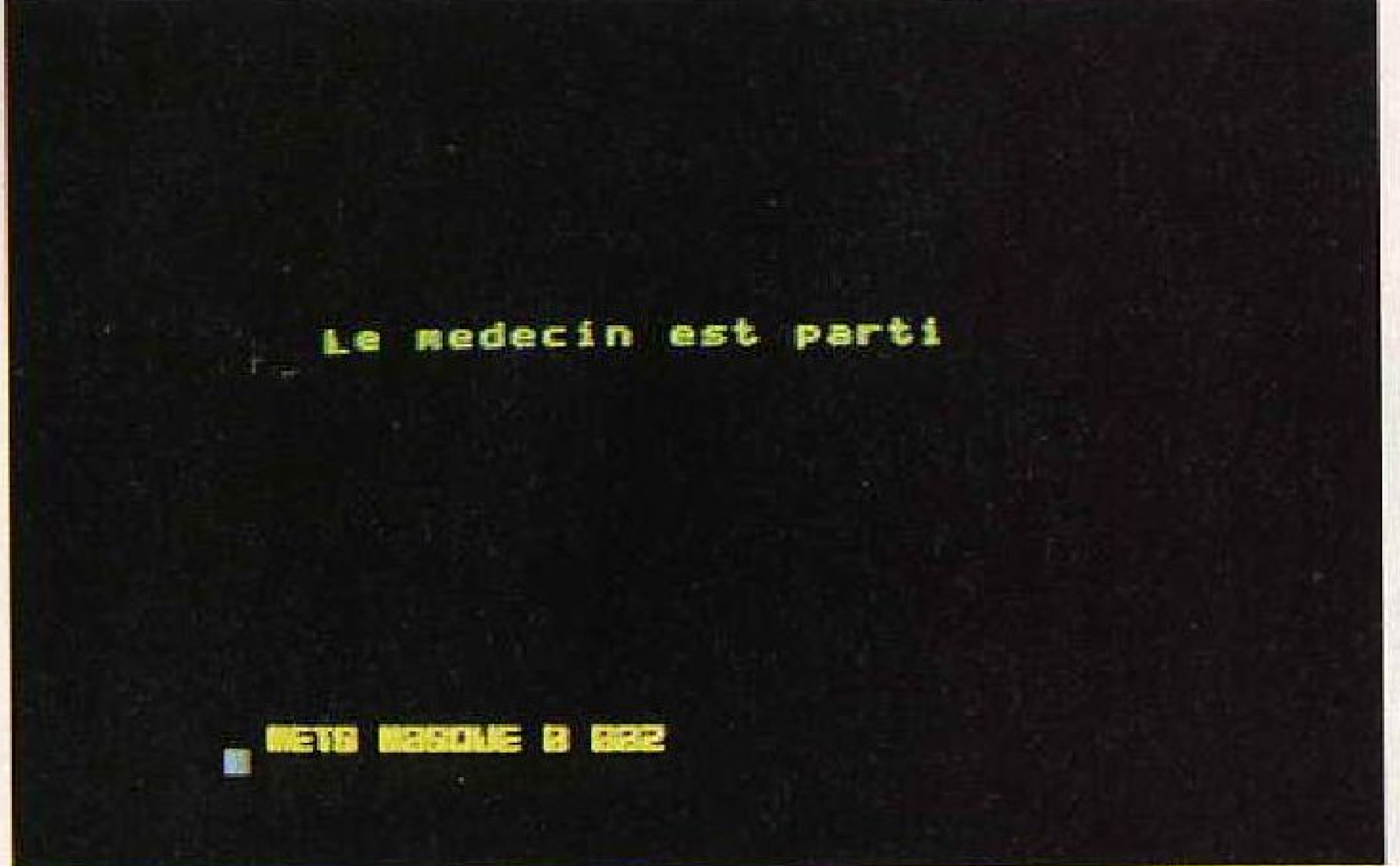
Maintenant, vous entrez dans la boutique. Faites **entrer traiteur** *puis* **vendre delta plane** *avant de sortir*-**sors.**



*Une migraine atroce vous fait souffrir, si si ! Il faut consulter un médecin. Allez vers l'***ouest** *puis vers le* **sud**.



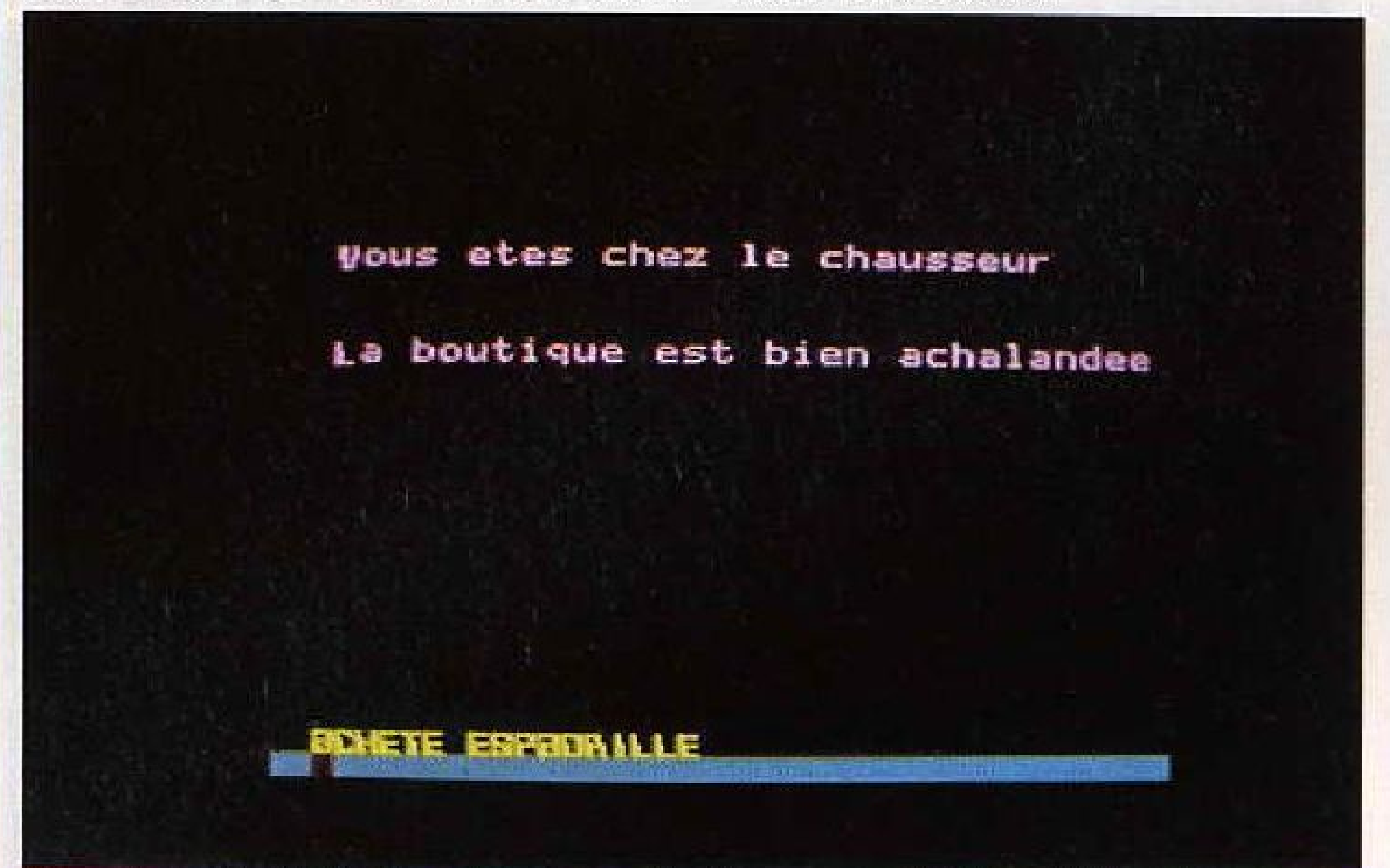
Voici le cabinet du médecin. Entrez : **entrer médecin**. *Il est absent. Soignez-vous :* **prendre aspirine, avaler aspirine.**



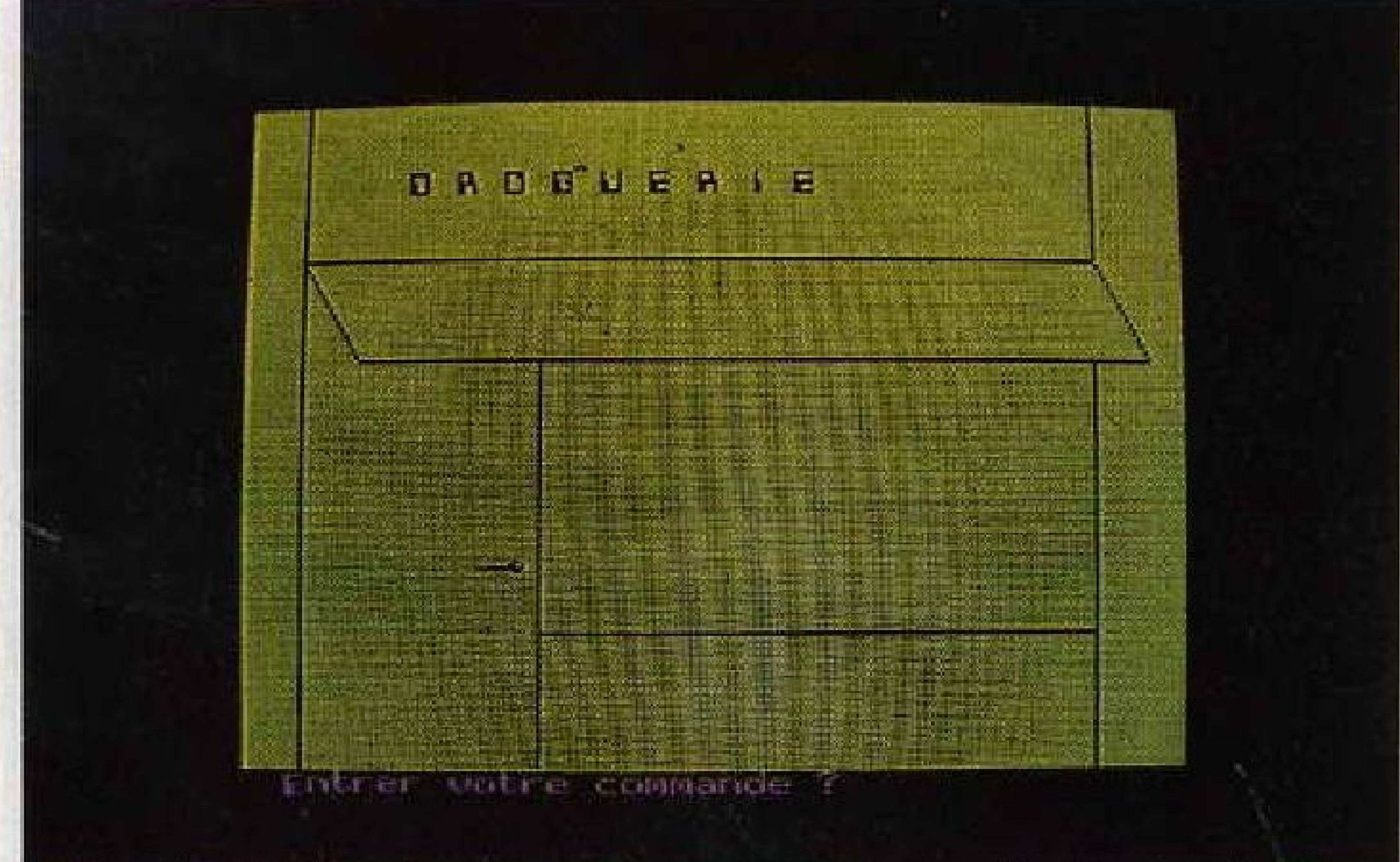
Les choses se gâtent. **Prendre masque à gaz, mettre masque à gaz**, *ceci pour casser la bouteille que vous possédez.*



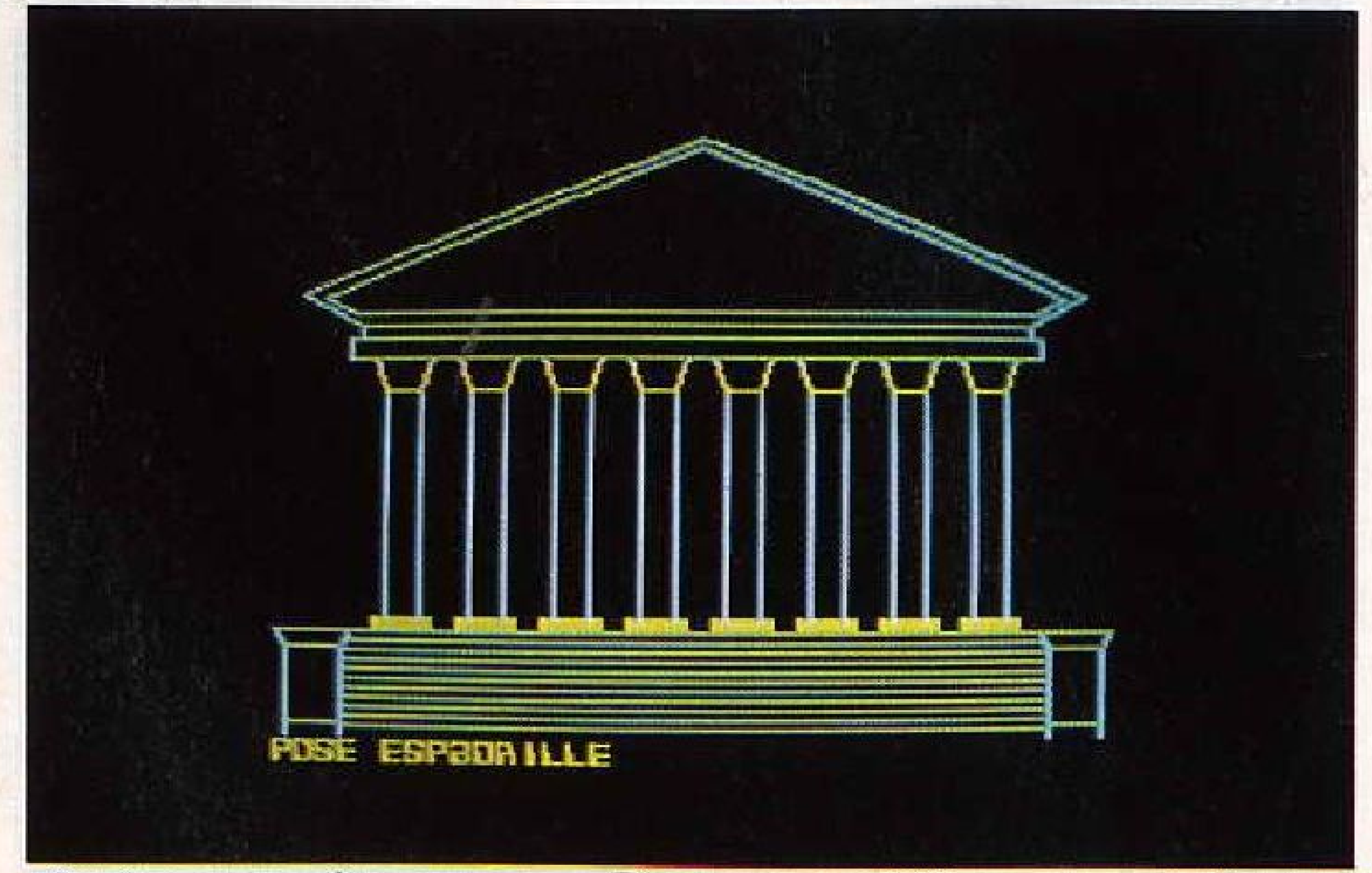
La bouteille est cassée. Récupérez les débris de verre. **Prendre débris de verre** *avant de sortir-* **sors médecin.**



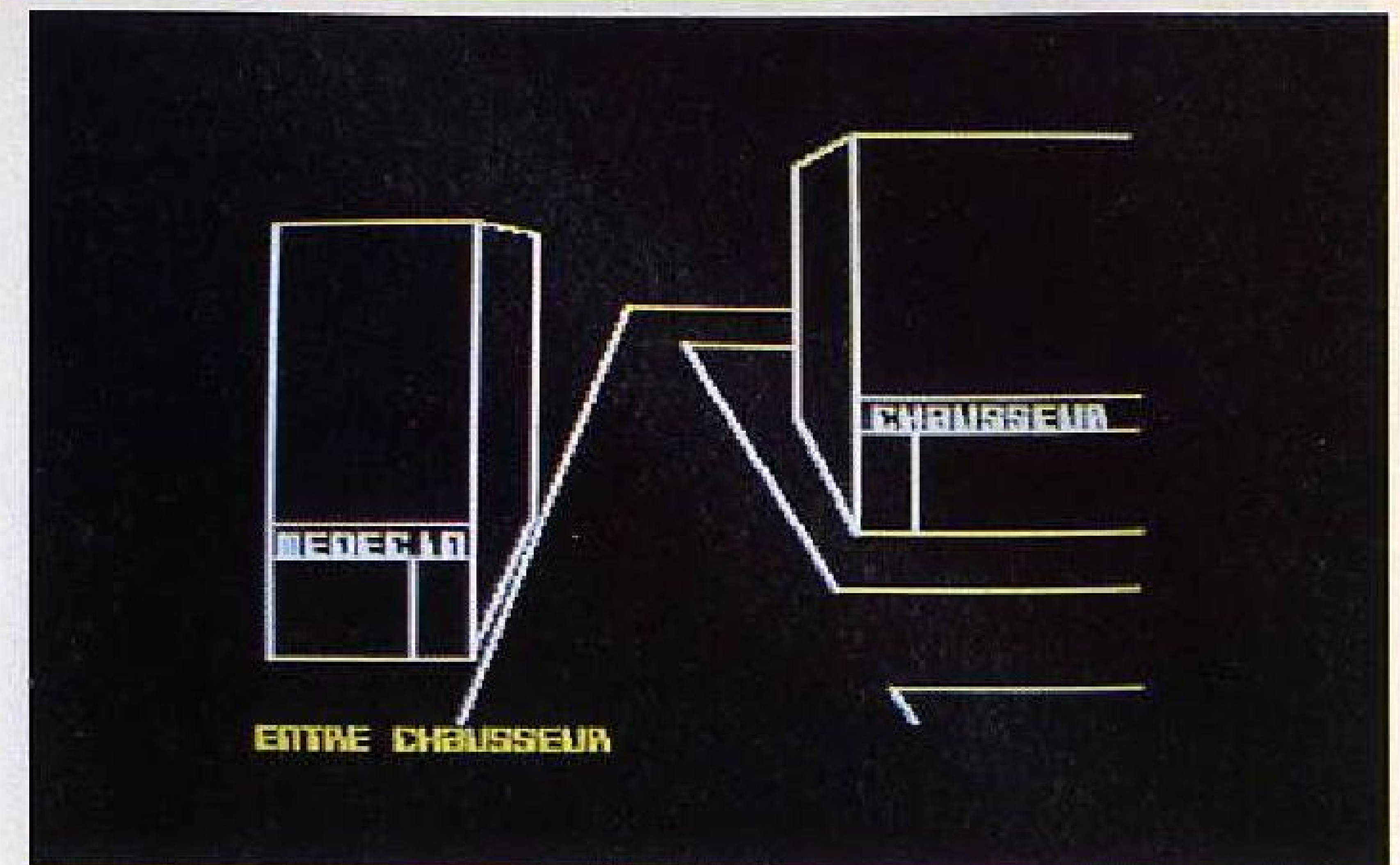
Une fois dans la boutique, **acheter espadrilles.** *Vous les avez aux pieds ? Vous pouvez donc sortir* - **sors chausseur.**



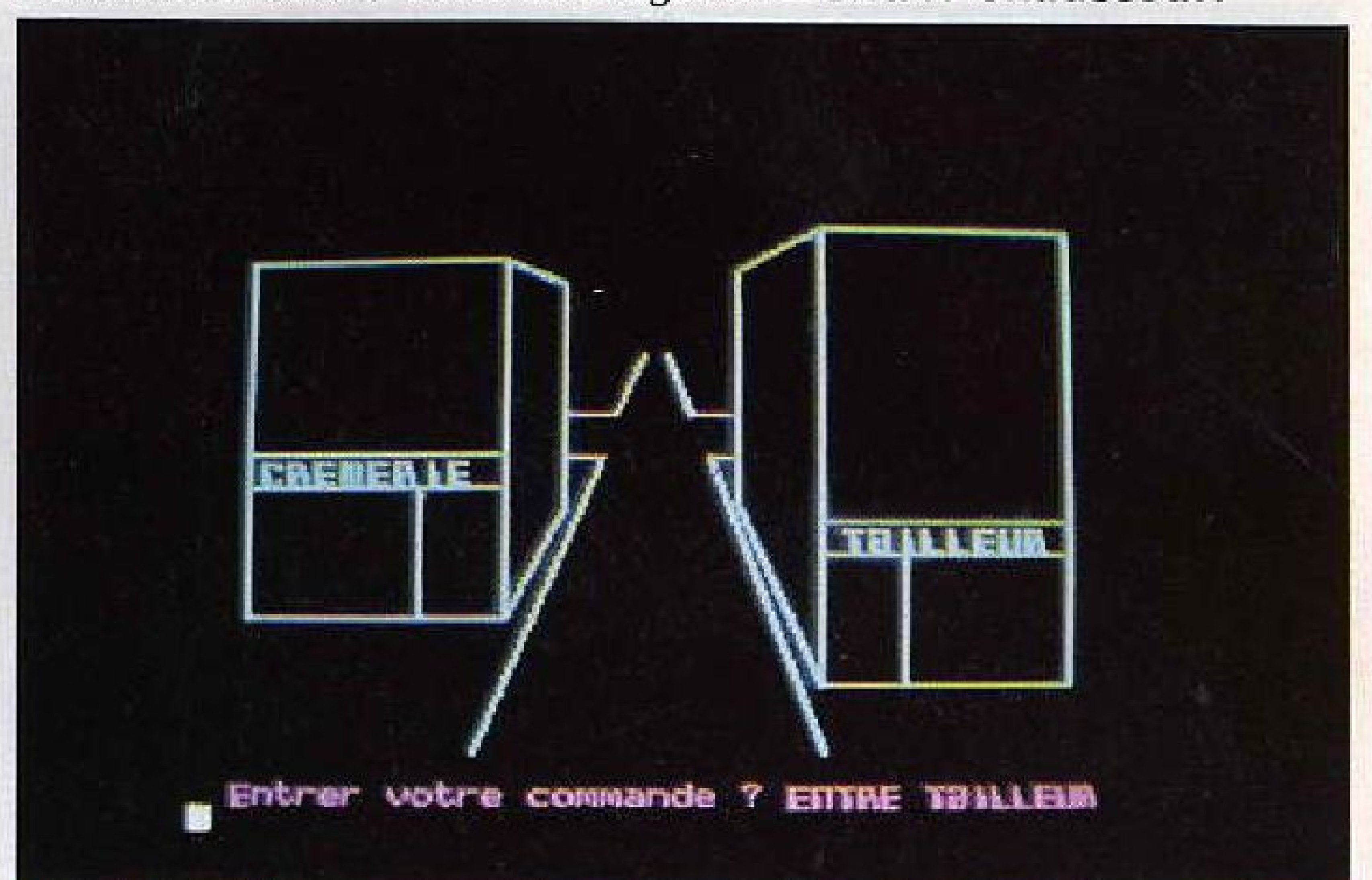
*Allez deux fois vers l'*est *en passant devant le droguerie. Inutile d'y pénétrer et continuez tranquille votre chemin.*



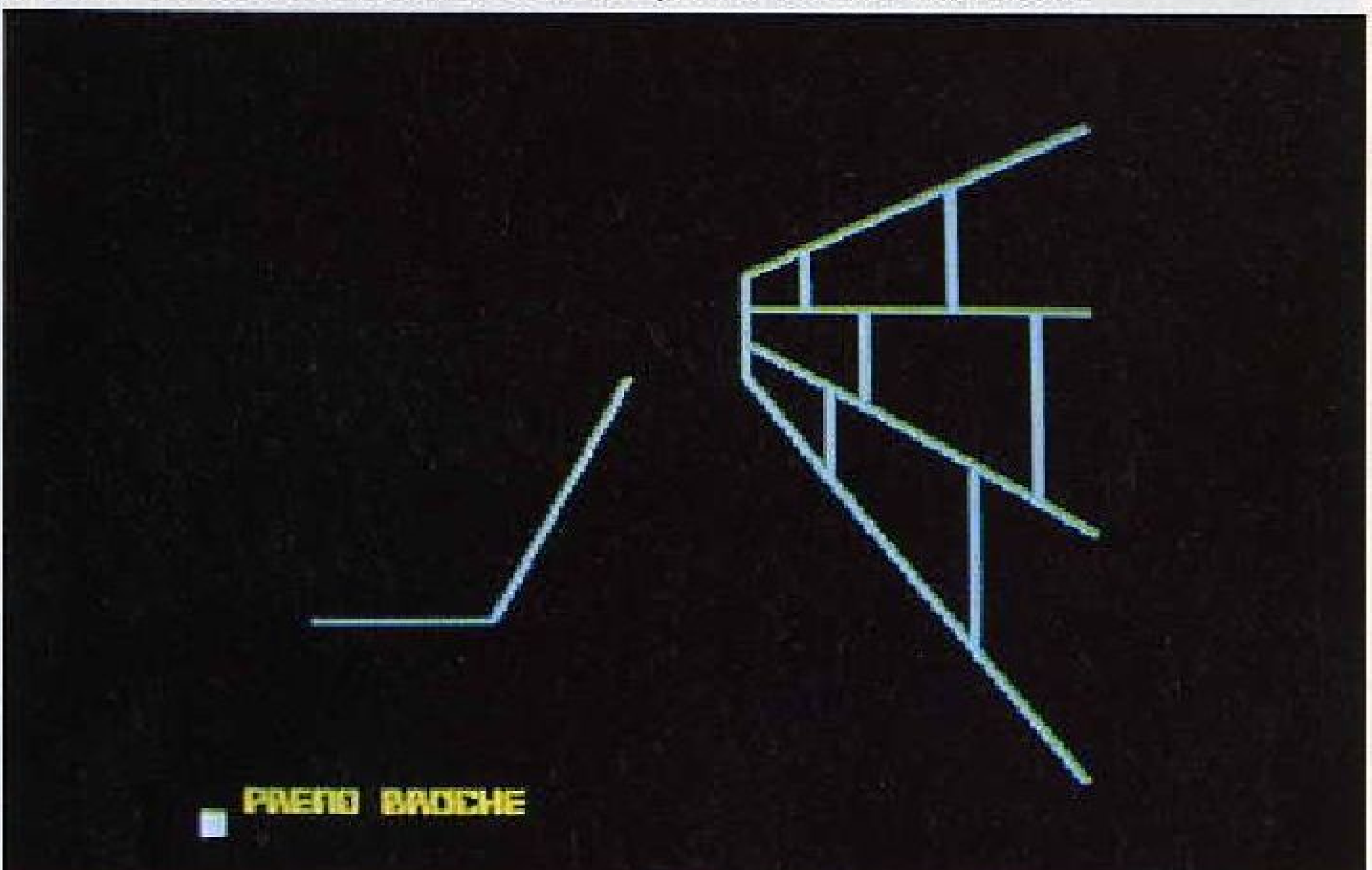
Retirez vos chaussures - **Posez espadrilles** *- avant d'***entrer temple.** *Allez à l'***ouest** *avant de* **prendre bombe insecticide.**



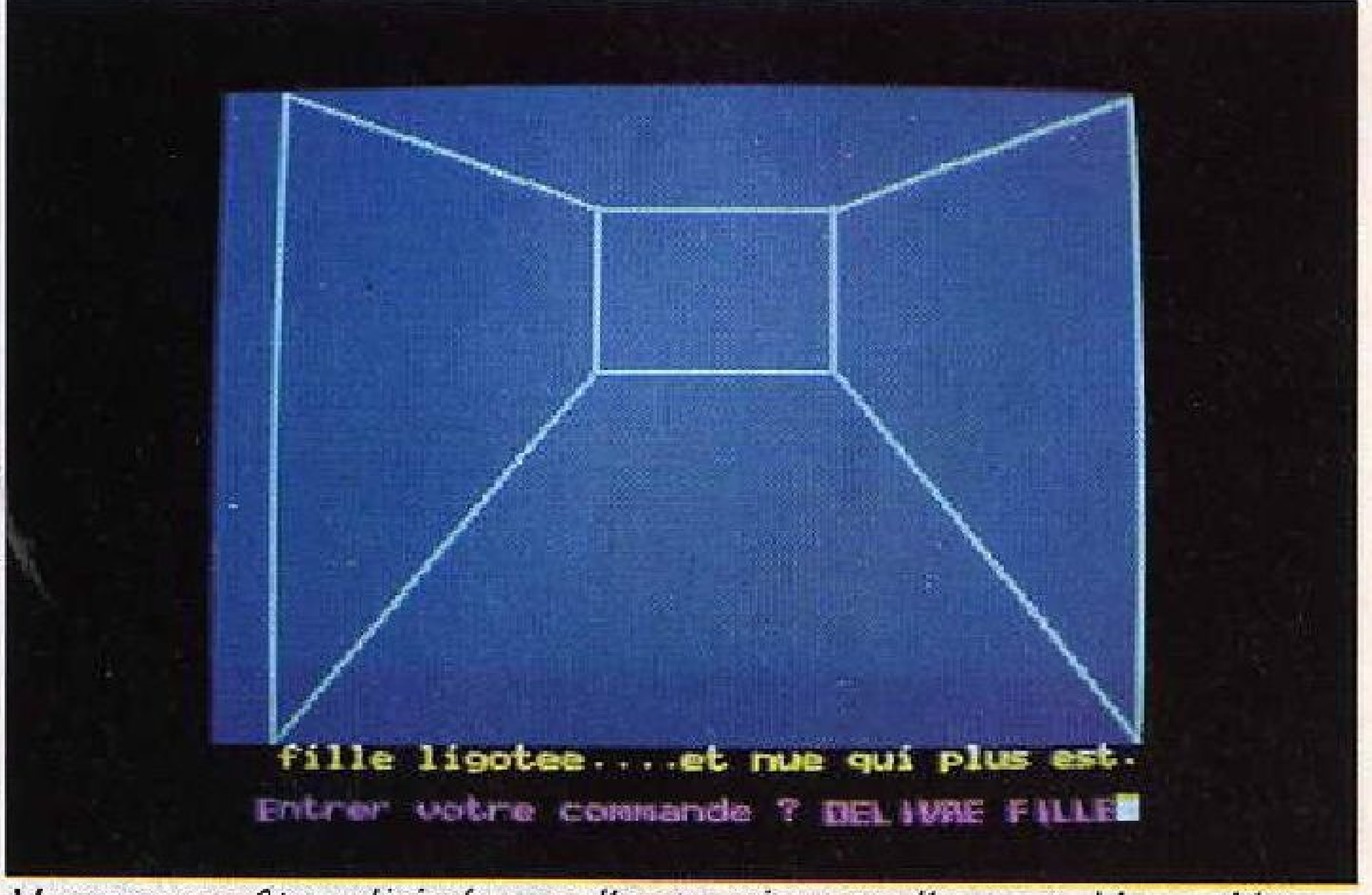
Et le shopping continue ! Vous devez acheter des espadrilles. Pénétrez d'abord dans le magasin - **entrer chausseur.**



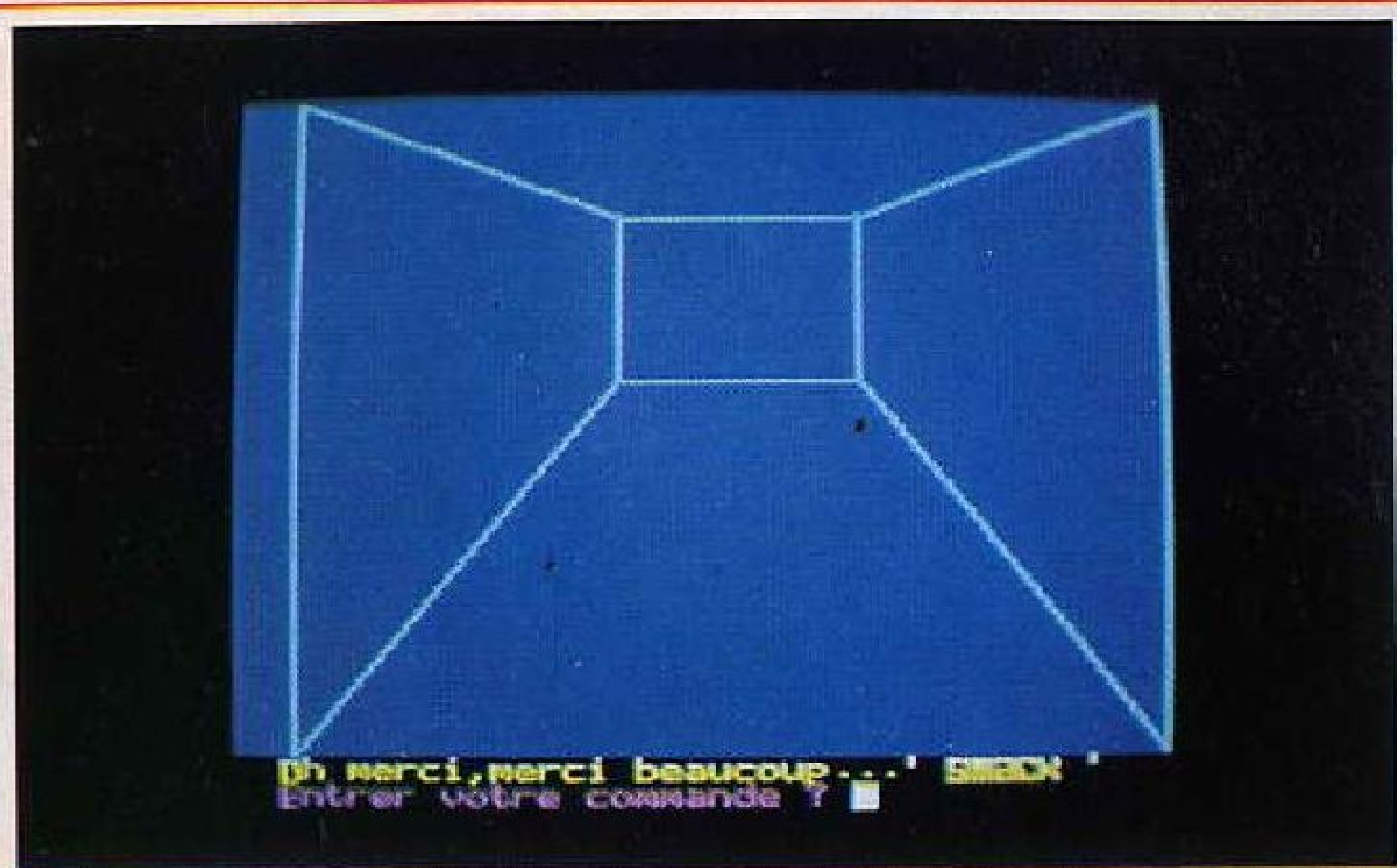
Votre inconnue a sans doute besoin de vêtements neufs. Alors **entrer tailleur, acheter robe** *puis* **sortir tailleur.**



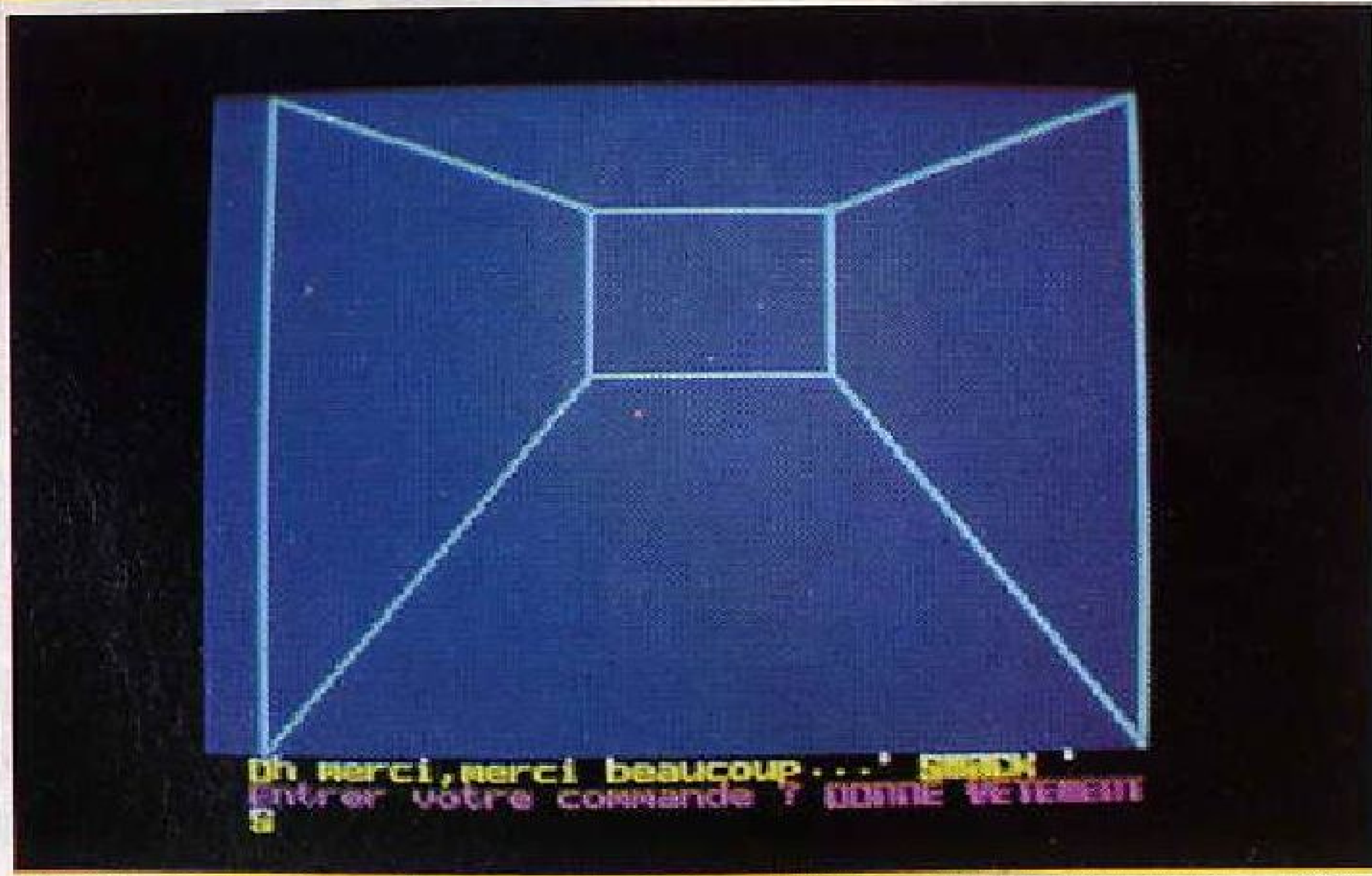
Des objets sont disposés sur le sol dont une broche. **Prendre broche,** *vous l'offrirez plus tard, et aller vers le* **nord.**



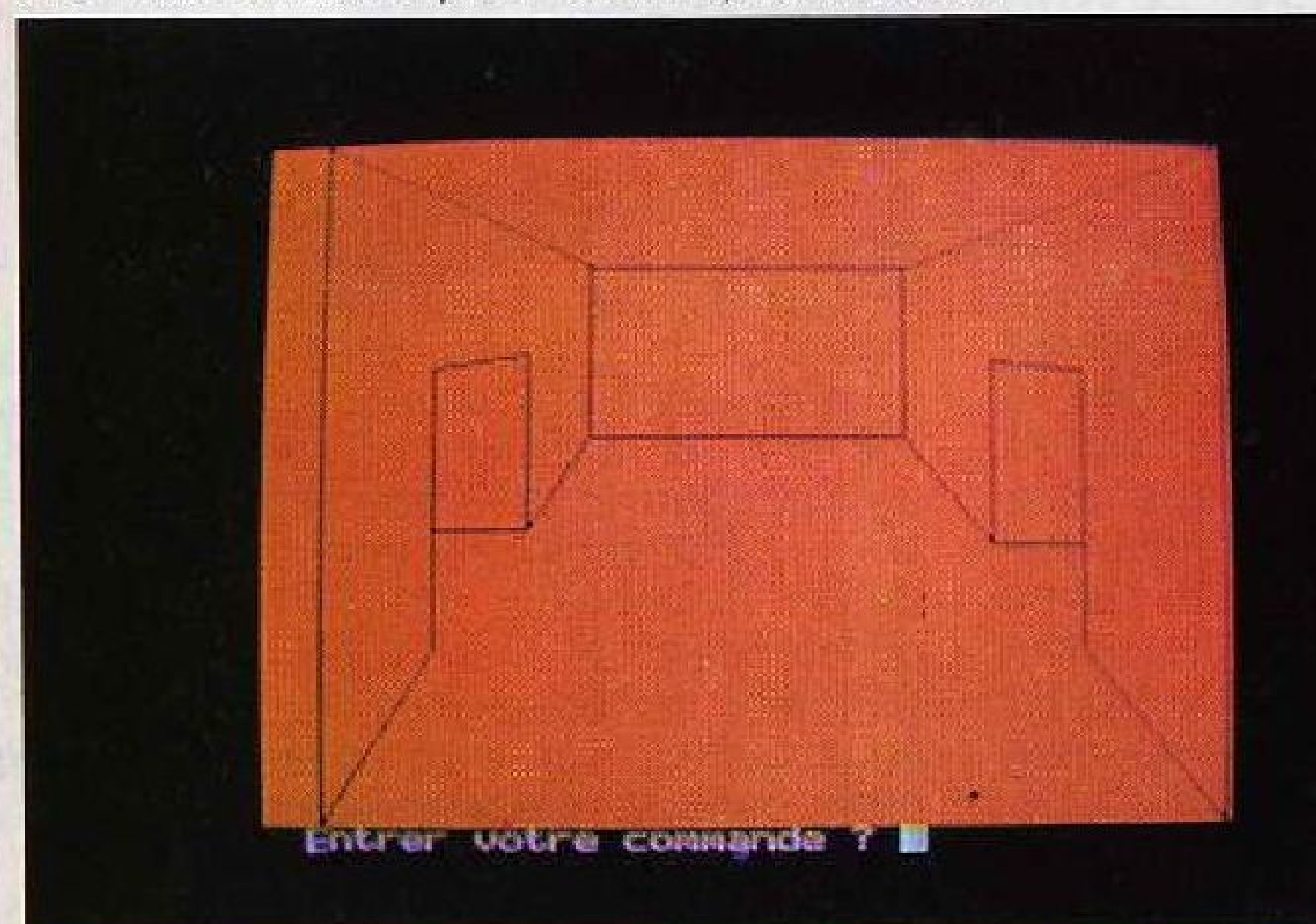
*Vous vous êtes dirigé vers l'***est** *puis vers l'***ouest.** *Vous découvrez la jeune fille ligotée. Ordonnez* **délivrer fille.**



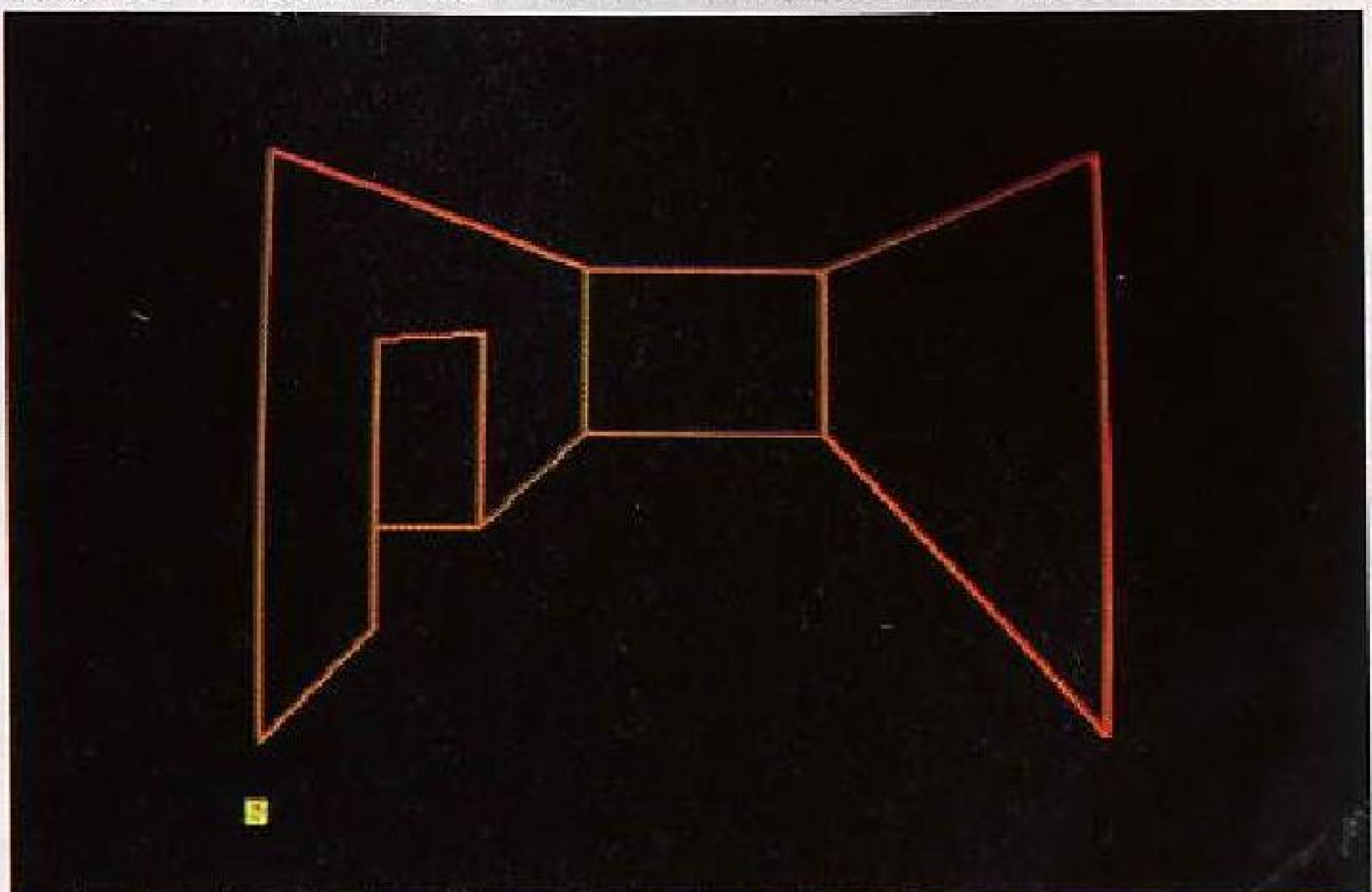
La jeune fille est délivrée. Elle est folle de joie et vous remercie très amicalement pour votre opiniâtreté...



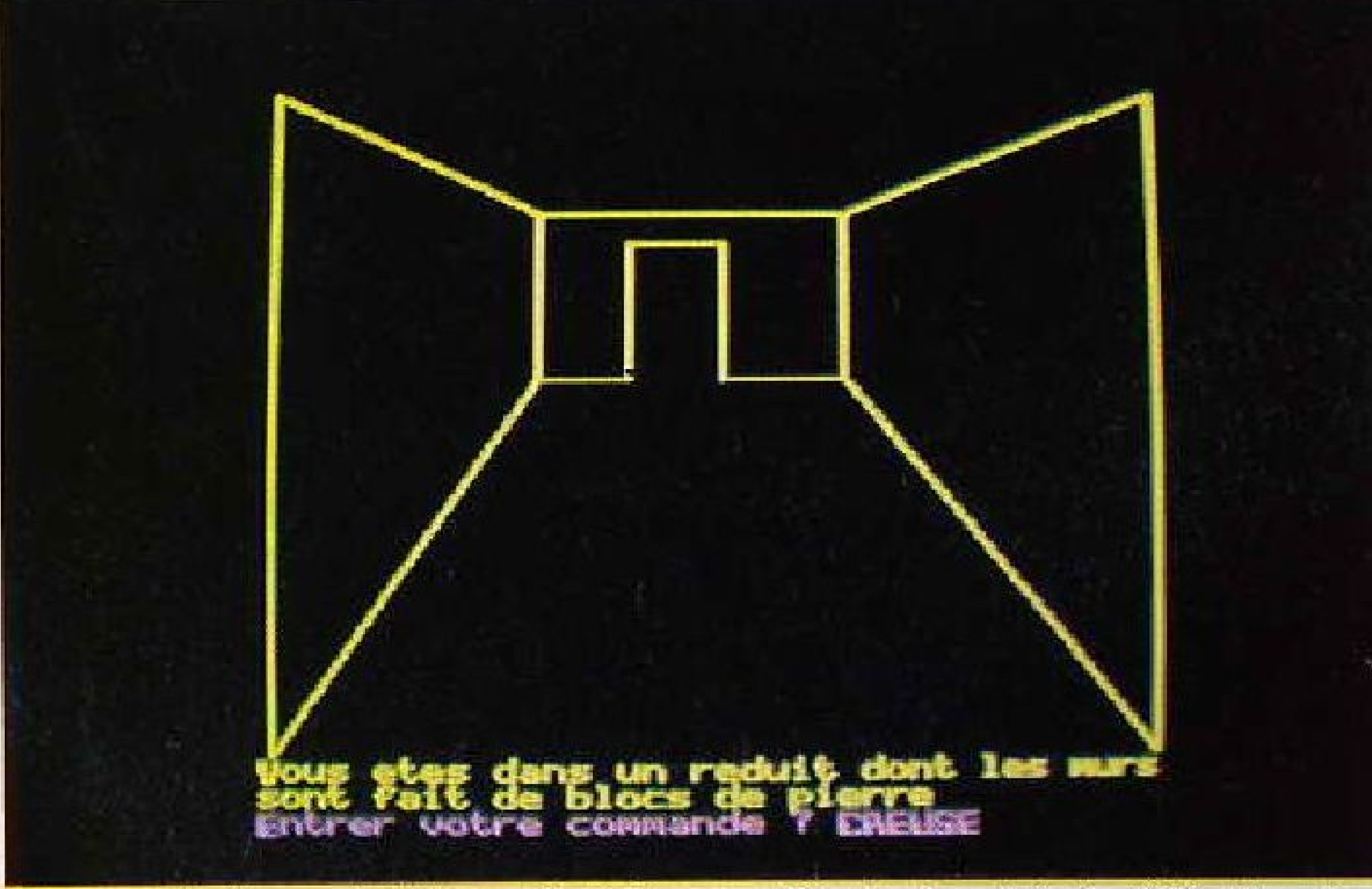
Mais scandale, ces monstres de geôliers lui ont volé ses vêtements ! Rhabillez-la. **Donner vêtements** *et allez au* **sud.**



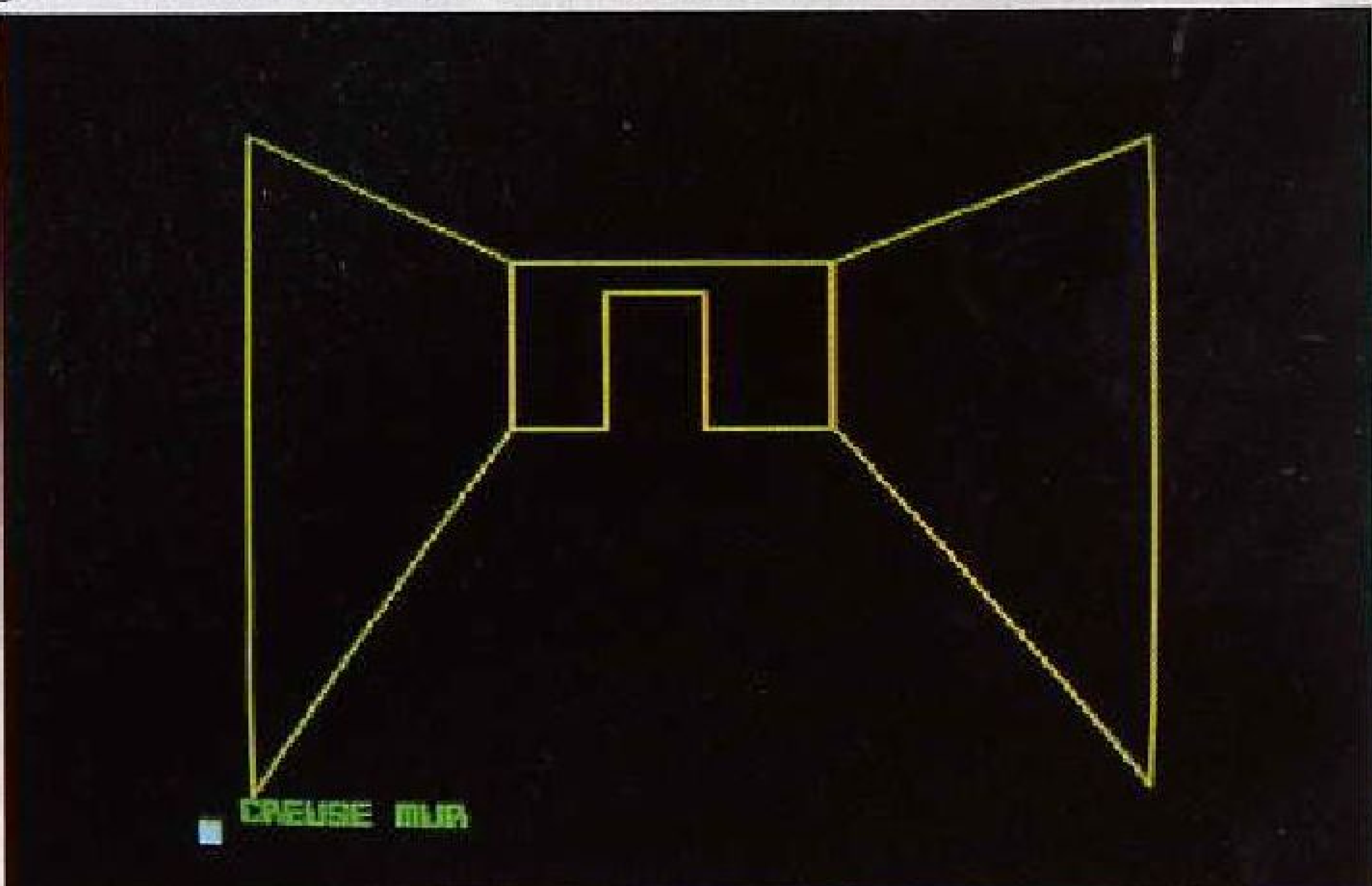
*Accompagné de la jeune fille, vous poursuivez votre chemin vers la liberté. Dirigez-vous deux fois vers l'***est.**



Vous approchez du but. Encore un petit effort et vous serez grandement récompensé. Choisissez la direction du **sud.**



Vous pénétrez ici dans l'ultime salle de la cité de Kikekankoi. Aucune porte de sortie. Il faut sortir pourtant...

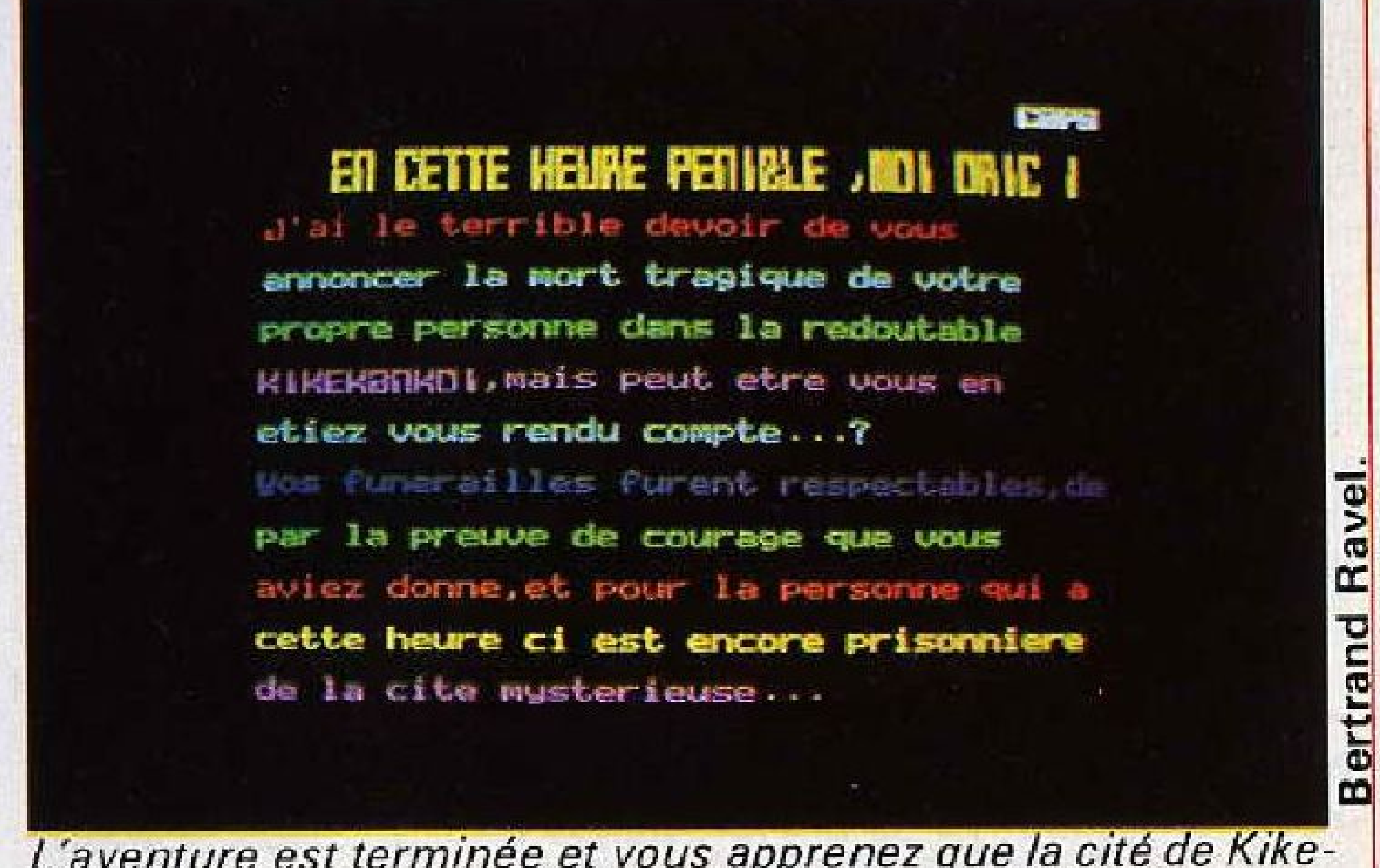


Mais comment ?Essayez **creuser mur.** *Hourra ! Vous êtes libres vous et la jeune fille qui décidément vous plait bien.*

CBPS
Quelle classe...,ressortir vivant de KIKEKANKOI,il fallait le faire, d'autant plus que vous ne vous etes meme pas ecorche un doigt!Mais ne restez pas trop dans les parages,car le savant fou a peut etre encore quelques experiences a faire sur vous, comme vous greffer une tete de singe ou un cerveau electronique de 98 Ko...

Merci d'etre reste si longtemps a votre clavier,et encore toutes mes felicitations

Vous avez gagné et l'ordinateur vous exprime ses félicitations. C'est la moindre des choses après tous ces efforts.



L'aventure est terminée et vous apprenez que la cité de Kikekankoi fête vos funérailles en grande pompe. Mystère...■

Bertrand Ravel.